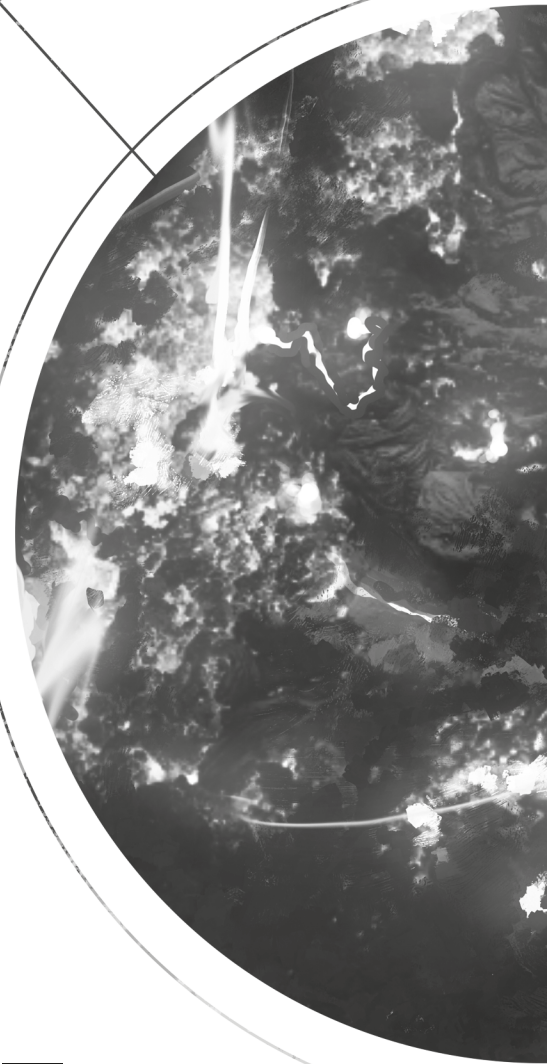


2023//.JOURNAL_DE_MISSION_ISS_VANGUARD



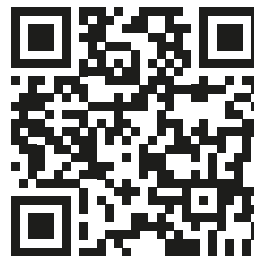
ISS VANGUARD
DOCUMENT OFFICIEL

CAMPAGNE LA FLOTTE PERDUE
**LIVRET DES
OPÉRATIONS**



VOUS REMPLIREZ CE LIVRET AU FIL
DE VOS OPÉRATIONS.

VOUS POUVEZ UTILISER L'APPLI
OFFICIELLE ISS VANGUARD AU LIEU
DE CET EXEMPLAIRE IMPRIMÉ :



SI VOUS AVEZ BESOIN D'UN AUTRE EXEMPLAIRE,
TÉLÉCHARGEZ ET IMPRIMEZ LA VERSION LA PLUS RÉCENTE, DISPONIBLE ICI :

ISSVANGUARD.COM/RESOURCES

INTRODUCTION

Les Opérations sont des scénarios qui peuvent être joués indépendamment en une seule session de jeu, ou dans le cadre de la campagne

La Flotte Perdue.

Toutes les règles avancées du jeu **ISS Vanguard** et les nouvelles règles de la campagne La Flotte Perdue sont utilisées pour les Opérations ; nous vous conseillons donc vivement de jouer plusieurs Explorations planétaires de la campagne avant de vous lancer dans une Opération !

Pour les Opérations, vous aurez besoin de tous les éléments de cette boîte et de la boîte de base d'**ISS Vanguard**.

Le Livret des Opérations de la campagne **La Flotte Perdue** contient quatre scénarios :

- **Opération Cryptobiose.** Dans cette mission pour 1 à 4 joueurs, le *Vanguard* découvre une planète morte et asséchée en orbite autour d'une étoile variable. La surface de ce monde recèle de nombreuses traces d'un écosystème en hibernation qui se réveille lors des pics d'activité de son étoile, une fois tous les deux siècles environ. Les scientifiques du *Vanguard* ne peuvent pas résister à l'envie de s'attarder pour observer ce phénomène, car le moment du réveil approche.
- **Opération Pèlerinage.** Lors de cette mission pour 1 à 4 joueurs, les Membres d'équipage atterrissent sur un monde aride rappelant une savane. Ils rencontrent un extraterrestre sentient blessé – un pèlerin idémién – et se retrouvent ayant participé à un ancien rituel dont ils devront passer les épreuves, au péril de leur vie.
- **Opération Horizon Lointain.** Une mission pour 1 à 4 joueurs sous haute tension ! Les Membres d'équipage tentent d'empêcher un désastre, alors que leur station, qui chute lentement, est peu à peu écrasée par la pression extérieure.
- **Opération Tartarus.** Cette mission pour 1 à 4 joueurs vous permet d'explorer la mystérieuse mégastucture découverte récemment par le *Vanguard*.

COMMENT JOUER LES OPÉRATIONS ?

Pour jouer une Opération dans le cadre de votre campagne, consultez la section « Opérations pendant la campagne », plus bas. Pour jouer une Opération en tant que scénario indépendant, poursuivez votre lecture. Vous n'avez rien à préparer avant de commencer une Opération ; lisez simplement l'entrée de départ de l'Opération :

- » Pour commencer l'Opération Cryptobiose, lisez l'entrée **1714**.
- » Pour commencer l'Opération Pèlerinage, lisez l'entrée **1826**.
- » Pour commencer l'Opération Horizon Lointain, lisez l'entrée **1759**.
- » Pour commencer l'Opération Tartarus, lisez l'entrée **1941**.

OPÉRATIONS PENDANT LA CAMPAGNE

Vous n'êtes pas obligés de réussir les Opérations dans le cadre de la campagne. Et si vous le faites, vous n'êtes pas obligés de récolter toutes les Découvertes uniques et tous les projets, et les récompenses auront moins d'impact que celles gagnées à l'issue des missions de la campagne. Lorsque vous jouez en campagne, vous n'avez droit qu'à une tentative par Opération : après le premier essai, la planète devient inaccessible.

Pour jouer une Opération dans le cadre de la campagne, vous n'avez pas besoin d'une préparation spécifique : consultez les informations concernant l'atterrissage dans l'Atlas des systèmes, puis suivez les instructions de la carte Atterrissage comme vous le feriez pour les autres Explorations planétaires.

OPÉRATION : CRYPTOBIOSE

ENTRÉE 1700

Canal comm de l'Équipe de terrain

***** chuintement d'une écrouille qui se referme ; bruits de pas qui crissent *****

[Commandant de l'Équipe de terrain] : C'est fascinant... On pensait que la surface était un désert sans fin, parsemé de formations rocheuses... mais on ne s'attendait certainement pas à ça !

[ÉdT, agent 1] : Ça non ! De gigantesques plantes pétrifiées, à perte de vue...

[ÉdT, agent 2] (légèrement agacé) : Elles ne sont pas vraiment pétrifiées. Comme la planète est dépourvue d'eau, les plantes ont développé des couches protectrices similaires à de la pierre, qui leur permettent de survivre durant la phase de la saison où il ne pleut pas.

[Cdt de l'ÉdT] : Vous voyez ces renflements, le long des branches ? On dirait qu'ils vont éclore.

[ÉdT, agent 2] : En effet... d'ailleurs ça m'inquiète, ça veut dire que la phase de photosynthèse hyperintensive va débiter. Dès l'arrivée des pluies diluviennes, les plantes vont se mettre à pousser à une vitesse folle... ce qui risque de nous causer des ennuis.

[ÉdT, agent 1] : Et nous aurons peut-être d'autres problèmes que la végétation. Entre les plantes couvertes de pierre, on peut voir ce qui ressemble à des nids, ou des terriers. Nos capteurs détectent des signes de vie faibles mais stables.

[Cdt de l'ÉdT] : Et les prévisions météo indiquent de fortes pluies, donc nous devons nous dépêcher de récolter des échantillons.

[ÉdT, agent 1] : Par chance, le terrain d'atterrissage choisi est praticable. Et si on le fortifiait ? Juste au cas où...

[Cdt de l'ÉdT] : Bien vu. On s'en occupera après la première phase de reconnaissance. Allons-y.

Ouvrez la Planétopédie aux pages **4-5** (Cryptobiose). Ensuite, poursuivez la lecture :

1. Préparez le plateau de Planète

- Remplissez la partie droite du plateau de Planète avec les Découvertes uniques indiquées (face cachée) et la carte Mission **M25**.
- Placez le sac à Indices à côté du plateau de Planète. Assurez-vous qu'il contient 20 pions Indice.
- Mélangez séparément les cinq paquets Découverte, et placez-les au-dessus du plateau de Planète.
- Mélangez le paquet Événement avancé et placez-le à gauche du plateau de Planète.
- Placez le paquet Blessure à droite du plateau de Planète.

2. Débarquez

- Placez l'Atterrisseur et tous les Membres d'équipage sur le Secteur **9**.
- Ne placez pas la carte de Rang sur la table. Si vous jouez cette Opération dans le cadre de la campagne, vos Membres d'équipage obtiendront un nouveau rang en fonction de leur performance durant cette Exploration.
- Les joueurs se répartissent les cartes Équipement Personnel et les cartes Équipement de Mission. Aucun Membre d'équipage ne peut avoir de carte Équipement appartenant à une autre Section. Si vous ne parvenez pas à vous mettre d'accord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche.
- Chaque Membre d'équipage place un marqueur Tour sur son plateau Équipage, face « Tour disponible » visible.
- Chaque Membre d'équipage pioche dans son paquet de Section le nombre de cartes de Section indiqué sur son plateau Équipage.
- Le joueur de la Section Reconnaissance choisit un Membre d'équipage, qui recevra le marqueur Départ.

3. Exploration planétaire

- En suivant les règles du Chapitre III du Livret de règles, effectuez une Exploration planétaire. Rangez le Classeur du Vaisseau dans la boîte.

ENTRÉE 1701

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Regardez ! Vous voyez la coque de vaisseau usurpateur, là-bas ? Quelque chose se déplace à l'intérieur...

[ÉdT, agent 1] : Ouais. Pas étonnant : un fuselage en métal recouvert de lianes, la cachette idéale.

[ÉdT, agent 2] : On s'approche pour jeter un œil, commandant ?

[Cdt de l'ÉdT] : Oui, mais sans prendre de risques.

***** bruits de pas *****

[ÉdT, agent 2] : Je n'ai jamais vu une chose pareille ! Cet insecte-fleur a déployé tout un tas de lianes... mais aussi de fils électriques et de câbles !

[ÉdT, agent 1] : Il s'incorpore peu à peu au câblage de l'épave, pour ne faire plus qu'un avec.

[Cdt de l'ÉdT] : Ce n'est pas tout... l'électronique qu'il a ingérée a en quelque sorte pris vie... et interfère avec mon scanner !

[ÉdT, agent 2] : Avec le mien également. Je suggère que nous quittions les lieux...

[Cdt de l'ÉdT] : Bonne idée.

Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte P000.

ENTRÉE 1702

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

*** pluie battante ***

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Ici le commandant de l'Équipe de terrain, au rapport pour l'Opération Cryptobiose. Le professeur Valinsky, le chef de la Section Sciences, avait raison. La phase de croissance hyperactive vient juste de commencer. En moins d'une heure, le ciel a entièrement disparu derrière des nuages verts et gris, puis une pluie diluvienne s'est mise à tomber. C'était un spectacle... fascinant : chaque grosse goutte éclaboussait en d'autres plus petites, toutes d'un vert scintillant. Elles étaient vite absorbées par la terre desséchée, mais leur lueur verte ne cessait de croître... au point de quasiment chasser l'obscurité ! J'ai tout filmé. Quant aux plantes, nous n'avons...

[ÉdT, agent 1] (voix lointaine et étouffée) : Bon sang ! Commandant, on a un problème !

[Cdt de l'ÉdT] : J'arrive, je...

*** la pluie s'intensifie ***

[ÉdT, agent 1] (effrayé) : Commandant !

*** long fracas assourdissant ***

[Cdt de l'ÉdT] (terrifié) : Oh bordel, non !

*** L'écouille s'ouvre ; pluie tonitrueuse ; l'écouille se ferme ***

- Défaussez la carte Mission M25.
- Placez la carte Mission M26 sur le plateau de Planète.
- Remplacez la carte Circonstances planétaires actuelle par la carte G25.
- Placez les cartes P154 sur les Secteurs 2 et 6.
- Placez la carte Menace Bourgeons sur l'emplacement indiqué, au-dessus du plateau de Planète.
- Placez une carte P161 prise au hasard sur le Secteur 1 et une sur le Secteur 5.
 - Si la carte *Le nid de la Feuille-Piège* est sur le plateau de Planète, placez la carte *Menace Feuille-Piège Éveillée* sur l'emplacement indiqué, au-dessus du plateau de Planète.
 - Si la carte *Le nid de l'Insecte* est sur le plateau de Planète, placez la carte *Menace Insecte Éveillé* sur l'emplacement indiqué, au-dessus du plateau de Planète.
 - Si la carte *Le nid du Bosquet* est sur le plateau de Planète, placez la carte *Menace Bosquet Éveillé* sur l'emplacement indiqué, au-dessus du plateau de Planète.

ENTRÉE 1703

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : Pourquoi l'a-t-on nommée Feuille-Piège ?

[ÉdT, agent 1] : Parce que c'est exactement ça : tu vois la grande fissure dans ce nouveau morceau d'épave ? La Feuille-Piège l'occupe entièrement. Elle reste là, à attendre que des créatures imprudentes s'approchent pour les attraper avec ses lianes.

[ÉdT, agent 2] : Elle risque d'attendre longtemps, la végétation des environs est bien moins luxuriante qu'ailleurs, et n'abrite quasiment aucune forme de vie.

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Peut-être que la Feuille-Piège a besoin d'autre chose. Le ravin s'étend vers un riche gisement de minerai, d'un métal inconnu qui génère un puissant champ magnétique.

[ÉdT, agent 1] : Et si on délogeait ce truc de son nid ? J'aimerais vraiment pouvoir l'étudier !

Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte P000.

ENTRÉE 1704

Si la carte Mission M25 ou M26 est toujours révélée, lisez l'entrée 1719. Sinon, poursuivez la lecture.

Canal comm de l'Équipe de terrain

*** vrombissement des moteurs ; compte à rebours prononcé par une voix digitale ***

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Bien, parés au décollage. On n'a plus beaucoup de temps : une heure de plus sur cette planète et on est foutus...

*** L'écouille s'ouvre ***

[Cdt de l'ÉdT] : Dépêchez-vous !

[ÉdT, agent 1] (extatique) : Je sais, pardon ! C'est juste que... c'est dingue ! Vous vous y attendiez, vous, à ce que l'écosystème se développe aussi vite ? (soudain effrayé) Merde, ça nous a suivis. Vous voyez, cette liane ? Elle... détruit nos fortifications !

[Cdt de l'ÉdT] : Ouais, et une autre vient de jaillir du sol. Pas de temps à perdre, il faut décoller !

[ÉdT, agent 1] : Mais où est...

[ÉdT, agent 2] (haletant) : Je... suis là... Je voulais juste... récolter d'autres échantillons. Nous n'en aurons peut-être pas... assez pour...

[Cdt de l'ÉdT] (d'un ton sec) : Monte ! Tout de suite !

*** L'écouille se ferme ; le compte à rebours s'approche de zéro ; les moteurs rugissent ***

[Cdt de l'ÉdT] : ISS Vanguard, ici l'Équipe de terrain. L'Opération Cryptobiose est terminée.

[CAPCOM] : Ravi de vous l'entendre dire.



[Cdt de l'ÉdT] : Atterrisseur de l'Équipe de terrain, terminé. Bien, quittons ce jardin d'Éden infernal !

Bravo, vous avez terminé l'Opération Cryptobiose !

À présent vous pouvez évaluer votre performance durant cette mission. Plus l'Équipe de terrain a récolté d'échantillons, plus vous avez été performants. Retirez les marqueurs des cartes Menace et du plateau Atterrisseur. Chaque marqueur sur le plateau Atterrisseur représente 1 point de victoire. Vous gagnez des points de victoire en fonction des règles suivantes :

- Ajoutez 5 points de victoire pour chaque Découverte unique placée sur le plateau Atterrisseur.
- Ajoutez 3 points de victoire pour chaque Découverte non unique placée sur le plateau Atterrisseur.
- Ajoutez 1 point de victoire pour chaque pion Indice sur les paquets Découverte.
- Retirez 2 points de victoire pour chaque marqueur sur le Secteur 9.

Du score final dépend votre résultat :

- **7 points ou moins** – Succès négligeable.
- **8-14 points** – Succès modéré. Si vous jouez en campagne, gagnez 2 , et tous les Membres d'équipage de Rang 1 ayant participé à cette Exploration planétaire sont promus au Rang supérieur. Si une Section n'avait envoyé aucun Membre dans cette Exploration, choisissez dans cette Section un Membre d'équipage de Rang 1 et promouvez-le au Rang supérieur.
- **15 points ou plus** – Grande réussite ! Si vous jouez en campagne, gagnez 4 , et tous les Membres d'équipage de Rang 1 et de Rang 2 ayant participé à cette Exploration planétaire sont promus au Rang supérieur. Si une Section n'avait envoyé aucun Membre dans cette Exploration, choisissez dans cette Section un Membre d'équipage de Rang 1 ou 2, et promouvez-le au Rang supérieur.

Si vous jouez en campagne, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 et débutez la phase de Gestion du Vaisseau.

ENTRÉE 1705

Canal comm de l'Équipe de terrain

*** bruits de pas prudents qui résonnent ***

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Ça alors ! Regardez-moi ces cristaux. C'est le plus bel endroit qu'on ait vu sur cette planète.

[ÉdT, agent 2] : La beauté n'est pas un concept scientifique, mais... en effet, ces cristaux sont proprement saisissants.

[ÉdT, agent 1] : Regardez ! ça n'arrête pas, il en sort des parois tout le long du chemin...

[Cdt de l'ÉdT] (admiratif) : Fabuleux.

*** nouveaux bruits de pas ***

[ÉdT, agent 1] (le souffle coupé) : Quelle grotte incroyable !

[ÉdT, agent 2] : Après une brève analyse, je me dois de conclure que... ces cristaux sont identiques à ceux qui poussent dans le noyau des planètes.

[ÉdT, agent 1] : Pas besoin d'analyse pour savoir que leur bord peut être dangereux pour nous et nos combis.

[Cdt de l'ÉdT] : Très bien, soyons extrêmement prudents.

Gagnez 1 Indice Minéral.

ENTRÉE 1706

Compte rendu final du Lieutenant Banini

Capitaine,

J'ai enfin interrogé tous les participants de l'Opération Cryptobiose et analysé leurs conclusions.

Certaines étaient prévisibles : les membres de l'Équipe de terrain ont admis que la mission avait été préparée à la hâte et que nous n'aurions jamais dû précipiter les choses - quand bien même une opportunité scientifique se présentait. Agir dans la précipitation a conduit à sous-estimer les risques.

Il est vital de garder ceci en tête pour les missions à venir. Un de nos agents a failli mourir ; il mettra sans doute des semaines - voire des mois - à se rétablir, sans compter son traumatisme sur le long terme. De plus, des rumeurs ont commencé à circuler, et certains membres de l'équipage nous accusent ouvertement d'incompétence.

Je suggère donc d'analyser nos protocoles de sécurité pour les améliorer, puis de lancer une nouvelle exploration planétaire - cette fois avec des risques peu élevés. Cela augmentera le moral général et nous permettra de tester les nouveaux protocoles de sécurité.

Cordialement,

Lieutenant Marco Banini

- Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur.
- Défaussez toutes les Découvertes non uniques du plateau Atterrisseur.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 et débutez la phase de Gestion du Vaisseau.

ENTRÉE 1707

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'ÉdT] : OK tout le monde, le campement est notre priorité. Plus on l'aura fortifié, plus on pourra rester sains et saufs sur cette satanée planète. Alors un peu de nerf !

Si la carte P152 est sur le Secteur 9, remplacez-la par la carte P153. Sinon, placez la carte P152 sur le Secteur 9.

ENTRÉE 1708

- Si la carte P152 est sur le Secteur 9, lisez l'entrée 1716.
- Si la carte P153 est sur le Secteur 9, lisez l'entrée 1721.
- Sinon :

Canal comm de l'Équipe de terrain

*** crissements, bruit du métal qui ploie ; feulements assourdis de monstres ***

[ÉdT, agent 1] (stupéfié) : Il y en a tellement !

[ÉdT, agent 2] : Commandant, nous devons décoller sur-le-champ ! Il est impératif de conserver tous ces échantillons. Si nous les perdons...

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Silence ! Les fortifications vont tenir encore un peu, le temps que je...

[ÉdT, agent 2] : Une brèche ! Les lianes ont ouvert une brèche ! Le mur va céder d'une seconde à l'autre. Il faut décoller !

[Cdt de l'ÉdT] (mortifié) : Changement de plan, on se barre d'ici. CAPCOM, vous me recevez ? On a un...

*** la sirène hurle ***

[Cdt de l'ÉdT] : C'est quoi, ça ?

[ÉdT, agent 1] (effrayé) : Un... pan entier des fortifications vient d'être arraché comme un fétu de paille, par ce... truc avec des tentacules !

[Cdt de l'ÉdT] (alarmé) : Scellez l'écoutille ! Moteurs à plein régime, on quitte pour toujours cette foutue planète !

*** nouveau bruit sourd, accompagné d'un rugissement, sirène d'alarme, vrombissement des moteurs ***

[Cdt de l'ÉdT] (terrifié) : Mais tu vas décoller, putain de tas de ferraille ! Décolle !

*** explosion effroyable ***

L'Opération a échoué !


Tous les Membres d'équipage meurent. Retirez-les de leur pochette de Rang.

Si vous jouez en campagne, lisez l'entrée 1720. Sinon, rangez votre jeu dans la boîte.

ENTRÉE 1709

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

Tâche réalisée avec succès. Échantillons prélevés sans réveiller le nid. Nous quittons à présent les lieux, et continuons l'exploration.

- Gagnez 2 .
- Si les cartes Menace Feuille-Piège Éveillée ET Insecte Éveillé sont révélées, gagnez la Découverte unique 37.
- Si les cartes Menace Feuille-Piège Éveillée ET Bosquet Éveillé sont révélées, gagnez la Découverte unique 36.
- Si les cartes Menace Insecte Éveillé ET Bosquet Éveillé sont révélées, gagnez la Découverte unique 35.
- Lisez l'entrée 1712.

ENTRÉE 1710

Briefing final de l'Opération Cryptobiose

Vous pouvez tous vous rasseoir. Merci d'avoir répondu présent si vite ; aujourd'hui plus que jamais, le temps nous est compté.

La planète que nous nous apprêtons à explorer abrite un écosystème désertique en sommeil, qui une fois tous les deux siècles prend vie et se transforme en une jungle très dense. Ce processus unique ne dure qu'une semaine : il est donc par nature d'une intensité phénoménale. Si nos prévisions sont justes, cette phase est imminente.

En d'autres termes, vous allez avoir l'opportunité unique d'étudier la planète juste avant le début de cette étape de croissance ultraviolente. Il reste peu de temps pour s'y rendre, il vous est donc demandé d'aller chercher votre équipement et de rejoindre l'atterrisseur dès la fin de ce briefing. C'est une opération à haut risque - la capitaine était d'ailleurs réticente à donner son feu vert -, c'est pourquoi l'Équipe de terrain sera uniquement composée de volontaires. Si certains d'entre vous souhaitent se désengager de la mission, c'est le moment.

Non ? Je suis très fier de vous. Soyez prudents, et revenez-nous vite.

Si votre atterrisseur a au moins 5  et 5 , lisez l'entrée 1700. Sinon, commencez la Procédure d'Atterissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrisseur.
2. Lancez le dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-dessous. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (que vous pouvez résoudre entièrement). Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
3. La Piste d'Atterrisseur progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur atteint la case « Atterrisseur réussi », lisez l'entrée 1700. Sinon, retournez à l'étape 2.

	Éclat aveuglant	Choisissez entre : » Éblouissement Chaque Membre d'équipage . 6 moins . » Perte de contrôle Chaque Membre d'équipage lance .
	Vents du désert	Vol perturbé Si est supérieur ou égal à 5, rien ne se passe. Sinon, 1 Membre d'équipage aléatoire gagne une Blessure Trauma.
	Flux d'air	Trou d'air Si est supérieur ou égal à 4 : Atterrisseur réussi ! Lisez l'entrée 1700.
	Visibilité excellente	Vol facile Si est supérieur ou égal à 4, rien ne se passe. Sinon, chaque Membre d'équipage .

ENTRÉE 1711

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Vous voyez ce bosquet, devant nous ? Mon scanner l'a analysé. À mon avis, il est bien trop dense...

[ÉdT, agent 2] : Tout à fait, nulle part ailleurs la végétation n'a poussé aussi vite. Je vois des centaines de lianes qui s'agitent... Contournons-le et...

[ÉdT, agent 1] : Non, ce que je voulais dire, c'est « Il ne faut surtout pas s'en approcher » ! Le bosquet semble normal, mais son noyau s'est en quelque sorte rigidifié, comme s'il s'agissait...

[ÉdT, agent 2] : D'un estomac ?

[ÉdT, agent 1] : Avec une mâchoire.

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Ce n'est pas tout. Je suis à peu près sûr d'avoir vu un organisme similaire rouler sur lui-même au milieu de la plaine, tout à l'heure. Et là, il a pris racine... C'est intrigant !

Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte P000.

ENTRÉE 1712

Si la carte Mission M25 est révélée, gagnez 1 Indice Microorganisme et Réactivez 3 . Sinon, poursuivez la lecture.

Canal comm de l'Équipe de terrain

*** eau qui s'écoule, échos de voix ***

[ÉdT, agent 2] (murmure avec enthousiasme) : Il y a de l'eau en abondance, ici ! Vous savez que ce que ça signifie ?

[ÉdT, agent 1] : De nouvelles formes de vie !

[ÉdT, agent 2] : Les capteurs ne détectent aucun mouvement.

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Soyez extrêmement prudents.

[ÉdT, agent 1] : Ce tunnel s'achève sur une grotte. Elle est plus petite que la précédente.

[ÉdT, agent 2] (enthousiaste) : Oui, je l'ai également en visuel. Ça ferait un habitat parfait.

[Cdt de l'ÉdT] (pour lui-même) : Un piège parfait, plutôt... Je déteste ce genre d'endroits. (à voix haute) Très bien, on y va. Et une fois sur place, ne vous attardez pas.

Lancez un D10 et vérifiez le résultat ci-dessous. Si la case n'est pas cochée, cochez-la et appliquez son texte. Si la case est déjà cochée, cochez et appliquez le texte de la première case non cochée en dessous. Si toutes les cases en dessous sont cochées, cochez la première case non cochée de l'entrée. Si toutes les cases sont cochées, placez la carte P000 au-dessus de toutes les cartes de votre Secteur.

0-2 : Placez la carte P157 au-dessus de toutes les cartes de votre Secteur et lisez l'entrée 1715.

3-4 : Placez la carte P158 au-dessus de toutes les cartes de votre Secteur et lisez l'entrée 1722.

5-7 : Placez la carte P159 au-dessus de toutes les cartes de votre Secteur et lisez l'entrée 1705.

8-9 : Placez la carte P160 au-dessus de toutes les cartes de votre Secteur.

ENTRÉE 1713

Canal comm de l'Équipe de terrain

*** sifflement d'une arme spatiale ;
explosion assourdissante ***

[ÉdT, agent 1] (enthousiaste) : Vous avez vu ça ? J'ai pulvérisé ce rocher !

[ÉdT, agent 2] (sur un ton sévère) : Ne t'avise pas de tirer sur...

*** nouveau sifflement ; autre explosion,
plus proche ; éclaboussures ***

[ÉdT, agent 1] : ... ces trucs qui rampent vers toi ?

[ÉdT, agent 2] : Cette chose était encore loin, nous aurions pu lui échapper. Tu ne vas tout de même pas tuer tout ce que tu peux, si ?

*** sifflement ; explosion à proximité ;
éclaboussures ***

[ÉdT, agent 2] : Mais tu as perdu la tête ? Nous sommes censés récolter des échantillons !

[ÉdT, agent 1] (vigilant) : C'est pas passé loin ! En fait... Je pense qu'on attire trop l'attention...

*** bruit de lianes qui rampent ***

[ÉdT, agent 2] : Je suggère qu'on se replie vers...

*** rugissement au loin ***

[ÉdT, agent 2] (effrayé) : ... un endroit plus sûr, afin de continuer la mission.

[ÉdT, agent 1] : Ouais, allons-y.

Pour chaque Menace dans ce Secteur, () sur leur carte Menace. Ensuite, si un ou plusieurs marqueurs ont atteint la case Incidence, retirez ces marqueurs dans l'ordre de votre choix et appliquez les effets de cette Incidence.

ENTRÉE 1714

OPÉRATION CRYPTOBIOSE

Les règles suivantes vous permettent de commencer l'Opération Cryptobiose en tant que scénario indépendant. Cependant, cette Opération est également disponible à partir de l'Atlas des systèmes de la Campagne, et peut être jouée dans le cadre de la campagne La Flotte perdue.

Nombre de Membres d'équipage : 2-4

Difficulté : Moyen

Biomes :

Tests fréquents :

Tests : provoque la progression des Pistes de Temps.

Menaces : Un grand nombre de Menaces dangereuses, Équipement recommandé contre les Menaces (en particulier une Tour de défense modulaire).

Atterrisseur : et conseillés.

Mise en place :





1. Préparez l'Atterrisseur

- Placez l'Atterrisseur Void Ranger sur la table. Placez sur la table tous les Modules d'Atterrisseur numérotés de A01 à A20. Choisissez jusqu'à 2 Modules Utilitaires et jusqu'à 1 Module Structurel, et placez-les sur le plateau Atterrisseur.

2. Préparez l'Équipe de terrain

- Chaque joueur choisit au moins un plateau Équipage. Si vous jouez seul, choisissez au moins 2 plateaux Équipage.
- Chaque Section pioche 3 cartes Membre d'équipage, en choisit 1 et la place dans sa pochette de Rang 2. Placez ces Membres d'équipage qui sont dans des pochettes sur les plateaux Équipage correspondants.
- Chaque joueur remplit ses plateaux Équipage avec 11 dés de Section pris dans la boîte. Parmi ces dés, chaque Membre d'équipage doit avoir au moins 1 dé basique ($\frac{4}{6}$) pour chacune des trois couleurs. Les joueurs peuvent utiliser des Dés universels, d'expertise, de défi et d'Exoscience dans cette Opération.
- Chaque joueur de Section crée un paquet de Section composé d'au moins 10 de ses cartes de Section. Vous ne pouvez utiliser que des cartes de Rang 2 ou inférieur. Chaque paquet de Section est ensuite mélangé et placé à côté du plateau Équipage correspondant.
- Placez le nombre de marqueurs indiqué sur l'emplacement Charges de chaque plateau Équipage.

3. Chargez l'Atterrisseur

- Prenez toutes les cartes Équipement numérotées de **E01 à E53** et de **E62 à E64** qui peuvent être utilisées par les Sections sélectionnées pour cette Opération. Placez-les face visible sur la table. Chaque Membre d'équipage de l'Équipe de terrain choisit 1 carte Petit Équipement  et la place à côté de son plateau d'Équipage.
- Ensuite, choisissez un nombre de cartes Équipement Personnel  et de Mission  inférieur ou égal à la limite indiquée dans la section Soute, dans le coin supérieur gauche du plateau Atterrisseur. Vous pouvez également prendre autant d'Améliorations d'Équipement de Mission  que vous voulez pour les cartes Équipement de Mission choisies (les Améliorations ne comptent pas dans la limite d'Équipement de l'Atterrisseur). Si vous ne parvenez pas à vous mettre d'accord sur le choix des Équipements, la décision finale est prise par la première Section de cette liste parmi celles participant à l'Opération : Section Ingénierie, Section Sécurité, Section Reconnaissance, Section Sciences.
- Formez une pile avec les cartes Équipement choisies et placez-les à côté du plateau de Planète, puis remettez le reste dans la boîte.
- Placez un marqueur sur la case appropriée de la Piste des Provisions. La case surlignée de la Piste des Provisions est le nombre de Provisions de base que possède l'Atterrisseur, mais ce nombre peut être modifié par certaines cartes Module d'Atterrisseur adaptées placées sur l'Atterrisseur.
- Mélangez le paquet Événement avancé et placez-le sur la table. Cette Opération utilise des Événements avancés.

4. Attachez vos ceintures !

- Lisez l'entrée 1710.

ENTRÉE 1715

Canal comm de l'Équipe de terrain

***** bruits de pas prudents, bulles de lave qui éclatent *****

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Attention où vous mettez les pieds.

[ÉdT, agent 1] : Y a intérêt ! La température extérieure avoisine les 560 degrés Celsius... mais le système de refroidissement de nos combinaisons nous en protège totalement !

[Cdt de l'ÉdT] : Ah, ne nous porte pas la poisse !

[ÉdT, agent 2] : Tiens, la lave s'étend par là.

[Cdt de l'ÉdT] : Ça débouche sur une grande caverne, avec d'autres couloirs qui se ramifient. Je me demande où ça peut mener... Je jetterais bien un œil, pas vous ?

[ÉdT, agent 2] (soupir résigné) : Bon, d'accord...

ENTRÉE 1716

Canal comm de l'Équipe de terrain

***** silence ; bruissement du vent *****

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Vous êtes tous sains et saufs ?

[ÉdT, agent 2] : Je vais bien.

[ÉdT, agent 1] : Pareil... Mais c'est vraiment passé à un cheveu !

[ÉdT, agent 2] : J'aurais préféré voir tout ça de très loin...

[ÉdT, agent 1] (d'une voix tremblante) : C'était... un raz-de-marée de monstres, il en venait d'absolument partout ! C'est fou qu'on s'en soit tirés vivants.

[Cdt de l'ÉdT] : On est toujours vivants, oui. À présent, vérifiez qu'il n'y ait pas de brèche dans nos fortifications, et...

[ÉdT, agent 2] (sur un ton grave) : Ce serait une énorme perte de temps. Ces créatures en ont pulvérisé des pans entiers. Depuis ma position, je peux voir des trous béants...

[ÉdT, agent 1] : Or ces horreurs peuvent revenir à tout moment !

[ÉdT, agent 2] : Nos échantillons sont en danger. Tout comme nos vies.

[Cdt de l'ÉdT] : Bon, laissez-moi réfléchir.

- Défaussez 2 marqueurs depuis le Secteur 9.
- Défaussez une carte du Secteur 9.

ENTRÉE 1717

Canal comm de l'Équipe de terrain

***** vrombissement constant d'un moteur ; séries de bips *****

[ÉdT, agent 2] (hésitant) : Ne soyez pas si sévère envers vous-même, commandant. C'était un accident.

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Cette mission tout entière était un accident ! Une expérience scientifique mal planifiée, avec des vies humaines en jeu !

***** message radio entrant *****

[CAPCOM] : Équipe de terrain ? Quelle est votre situation ? Nos capteurs indiquent que vous avez décollé.

[Cdt de l'ÉdT] : CAPCOM, ici l'Équipe de terrain. Nous avons failli perdre l'un des nôtres, et avons été forcés de déclencher le protocole d'évacuation.

[CAPCOM] : Bien reçu. Nous sommes prêts à vous accueillir.

Si vous jouez en campagne, lisez l'entrée 1706. Sinon :

L'Opération est un échec !

Rangez votre jeu dans la boîte.

ENTRÉE 1718

Canal comm de l'Équipe de terrain

***** bruits de pas qui résonnent *****

[ÉdT, agent 1] : Cet endroit est immense... Genre on pourrait y mettre un...

[ÉdT, agent 2] (légèrement irrité) : Pourrais-tu éviter de gaspiller ta salive en commentaires inutiles ? Ne pourrions-nous pas...

[Cdt de l'ÉdT] (inquiète) : Chut !

[ÉdT, agent 1] : Qu'est-ce qu'il y a ?

[Cdt de l'ÉdT] (murmure) : Regardez vos scanners. Je détecte du mouvement ! Dans cette direction, à une vingtaine de mètres.

[ÉdT, agent 1] (terrifié) : Pas seulement là... À l'autre bout de la grotte aussi. Et là-bas !

***** cliquetis qui se rapprochent,
accompagnés d'un feulement guttural *****

[ÉdT, agent 2] (terrifié) : C'est la caverne tout entière qui prend vie !

***** davantage de cliquetis et de feulement *****

[Cdt de l'ÉdT] (tente de se maîtriser) : C'est bon, on sort d'ici ! Courez !

***** bruits de course,
respirations haletantes *****

[ÉdT, agent 1] : Bordel, y en a de partout !

[Cdt de l'ÉdT] (d'une voix autoritaire) : Par ici, suivez-moi ! Là, une ouverture !

***** feulement qui s'approche ;
mâchoires qui claquent *****

[ÉdT, agent 1] : Tiens, crevure !

***** coups de feu,
cri d'une créature blessée *****

[ÉdT, agent 2] (souffrant) : Il m'a eu... Bon sang, comme j'ai mal !

***** nouveaux coups de feu, rugissement
assourdissant, claquements de mâchoire ;
cris de douleur d'un agent *****

[ÉdT, agent 1] : Mais lâche ce putain d'échantillon et appuie-toi sur moi !

[Cdt de l'ÉdT] (au bord de la panique) : Magnez-vous ! Vite !

***** d'autres coups de feu, suivis de cris ;
respirations bruyantes *****

[ÉdT, agent 2] : On va jamais y arriver...

***** rugissement tonitruant, bruit sourd d'un
corps qui s'effondre ; violente échauffourée,
qui s'achève sur le cri d'agonie
d'un monstre *****

[ÉdT, agent 1] : Commandant, j'ai besoin d'aide !

***** d'autres cris au loin *****

Chaque Membre d'équipage sur ce Secteur gagne une Blessure *Trauma*, avec une limite de 3 Blessures. Ensuite, lisez l'entrée 1717.

ENTRÉE 1719

Canal comm de l'Équipe de terrain

***** vrombissement des moteurs ; compte à rebours
prononcé par une voix digitale *****

[ÉdT, agent 2] : Nous pourrions réessayer, qu'en pensez-vous ?

[Cdt de l'ÉdT] (furieux) : Pardon ??

[ÉdT, agent 2] : Commandant, je sais que vous êtes contrarié, mais...

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Contrarié ? Cette planète infernale a failli tous nous tuer, j'en ferai encore des cauchemars dans dix ans !

[ÉdT, agent 2] : En effet, la planète nous est apparue pour le moins inhospitalière.

[ÉdT, agent 1] (d'une voix tremblante) : Ces gueules immenses remplies de crocs... les lianes épineuses qui rampaient vers nous, les tiges qui giclaient du sol de partout... Ta définition d'« inhospitalier » m'intrigue...

[ÉdT, agent 2] : Pourquoi ne pas explorer une autre partie de la planète ?

[Cdt de l'ÉdT] : Non ! Plutôt passer en cour martiale que de refouter les pieds ici. Bouclez vos ceintures, on rentre à la maison.

L'Opération est un échec !

Si vous jouez en campagne, lisez l'entrée 1706. Sinon, rangez votre jeu dans la boîte.

ENTRÉE 1720

Compte rendu de la capitaine Lee

J'ai le triste devoir de vous annoncer que l'Équipe de terrain qui s'était portée volontaire pour effectuer la mission Opération Cryptobiose est portée disparue. Nos tentatives de contacter l'atterrisseur et l'équipage ont échoué, et les scanners de surface de l'ISS *Vanguard* n'ont détecté aucune signature de vie humaine sur la planète au cours des six dernières heures. Nous envoyons une équipe de sauvetage, mais les espoirs de sauver nos collègues sont minces. Nous craignons le pire.

- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 19 et retournez votre carte Atterrisseur actuelle, face « Endommagé » visible (sauf s'il s'agit d'un Atterrisseur de base).
- Placez un marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur et défaissez toutes les Découvertes non uniques depuis le plateau Atterrisseur. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 et débutez la phase de Gestion du Vaisseau.

ENTRÉE 1721

Canal comm de l'Équipe de terrain

***** cris lointains de créatures
volantes blessées *****

[ÉdT, agent 1] (d'une voix triomphante) : Et vous avisez pas de revenir !

[Cdt de l'ÉdT] (le souffle court) : Il en vient d'autres ?

***** claquement d'un fusil qu'on recharge *****

[ÉdT, agent 2] : Le capteur de mouvements et le radar n'indiquent que ceux qui s'enfuient. (sur un ton incrédule) Peut-être les avons-nous vaincus, après tout...

[ÉdT, agent 1] : Sans les fortifications, on serait plus là pour en parler...

[ÉdT, agent 2] : En effet, elles ont tenu bon. J'espère juste qu'elles tiendront contre la prochaine vague.

[Cdt de l'ÉdT] : Voyons dans quel état elles sont...

***** bruits de pas ; rafales de vent *****

[ÉdT, agent 1] : Il y a une fissure ici, et une autre là.

[Cdt de l'ÉdT] : Rien qu'on ne puisse réparer. Allez tous chercher les outils, on doit renforcer les fortifications avant qu'une autre vague ne nous assaille.

- Défaussez 2 marqueurs depuis le Secteur 9.
- Remplacez la carte sur le Secteur 9 par la carte P152.

ENTRÉE 1722

Canal comm de l'Équipe de terrain

***** eau qui s'écoule *****

[Commandant de l'Équipe de terrain] : C'est moi, où le courant devient de plus en plus violent ?

[ÉdT, agent 1] : Non, j'ai la même impression.

[ÉdT, agent 2] : On pourrait avancer, avant qu'on finisse bloqués ? Il y a une grande salle en amont, avec un lac rempli d'eau glacée. J'aimerais vraiment y prélever quelques échantillons.

[Cdt de l'ÉdT] : D'accord, mais soyons prudents, le sol est gelé, par ici. Je n'aimerais pas que l'un d'entre nous se blesse.

Gagnez 1 Indice *Minéral*.

OPÉRATION : HORIZON LOINTAIN ENTRÉE 1750

*** hurlement des sirènes au loin ;
bruits de pas rapides ***

[ÉdT, agent 2] : Il y a forcément un moyen de s'en sortir, non ? Claire ?

[Claire l'IA] : Statistiquement, les chances de préserver la base sont proches de...

[ÉdT, agent 2] : Épargne-moi les statistiques, veux-tu ? Pourquoi le système de communication ne fonctionne-t-il pas ?

[Claire l'IA] : Les diverses raisons ont été énumérées. Pour plus de précisions...

*** les bruits de pas cessent net ;
l'agent halète ***

[Claire l'IA] : Tout va bien ? Votre rythme cardiaque vient d'accélérer brutalement. Je vous suggère de vous rendre sur-le-champ à l'infirmierie.

*** l'agent respire très rapidement ***

[ÉdT, agent 2] : Commandant ? Vous me recevez ?

[Commandant de la base] : Oui, quoi de neuf ? On est occupés, par ici.

[ÉdT, agent 2] : Vous savez, euh...

[Commandant de la base] : Dis-moi, vite !

[ÉdT, agent 2] : Commandant, je... euh... ça va vous paraître absurde, mais...

[Commandant de la base] : Mais quoi ?

[ÉdT, agent 2] : C'est impossible, mais je jurerais avoir vu un Saboteur aérugon.

[Commandant de la base] : ... Tout va bien ?

[Claire l'IA] : Si je puis me permettre, commandant, je remarque chez notre agent un rythme cardiaque alarmant, des pupilles dilatées, une transpiration modérée et quelques symptômes mineurs...

[ÉdT, agent 2] : Boucle-la, Claire.

*** un silence ***

[ÉdT, agent 2] : Commandant, c'est rien... Oubliez ce que je vous ai dit. Ça va aller.

[Commandant de la base] : Tu es sûr ?










[ÉdT, agent 2] : Ouais, désolé de vous avoir dérangé pour rien. Terminé.

- Placez la carte Menace *Fantôme* sur l'emplacement indiqué, au-dessus du plateau de Planète, si elle n'y est pas déjà.
- Placez la silhouette *Fantôme* sur votre Secteur (même si elle est déjà sur le plateau).
- Défaussez tous les marqueurs présents sur des emplacements Paranoïa connectés.

ENTRÉE 1751

Commencez la Procédure d'Atterrissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage.
2. Lancez le dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-dessous. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (ne choisissez que des options que vous pouvez résoudre entièrement). Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
3. La Piste d'Atterrissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur atteint la case « Atterrissage réussi », lisez l'entrée 1774. Sinon, retournez à l'étape 2.

	Radiation	Choisissez entre : » Sauver l'équipage Perdez 6 moins  ou  Provisions. » Sauver les Provisions Un Membre d'équipage gagne une Blessure <i>Trauma</i> .
	Courants ascendants	Choisissez entre : » Passer en force Un Membre d'équipage perd toutes ses Charges. » Laisser le courant vous freiner Si  est supérieur ou égal à 5, rien ne se passe. Sinon, déplacez le marqueur d'un cran vers la gauche sur la Piste d'Atterrissage.
	Perte de puissance	Choisissez entre : » Rediriger depuis la Passerelle Chaque Membre d'équipage  3. » Rediriger depuis le Hangar Si  est supérieur ou égal à 5, rien ne se passe. Sinon, chaque Membre d'équipage défausse 1  .

ENTRÉE 1752

Si la carte Mission **M37** n'est pas révélée, lisez l'entrée 1770. Sinon, lisez l'entrée 1754.

ENTRÉE 1753

*** Les sirènes s'interrompent ***

[ÉdT, agent 1] : Jamais je n'ai entendu un silence aussi beau...

[ÉdT, agent 2] (d'une voix brisée) : Et moi je n'ai jamais rien vu d'aussi splendide. Toutes ces créatures... Je n'ai pas la berlue, elles se sont bien rassemblées autour de la base pour freiner sa descente ?

[ÉdT, agent 1] : C'est ça. Elles ont formé une épaisse enveloppe tout autour de nous. On est suspendus... On ne tombe plus.

[ÉdT, agent 2] : C'est peut-être leur manière de dire « Désolés d'avoir grignoté votre base »...

[Commandant de la base] (s'éclaircit la gorge) : Claire, au rapport, s'il te plaît.

[Claire l'IA] : À vos ordres, commandant. La base est irrémédiablement endommagée, mais les résidents de l'atmosphère d'hydrogène métallique que nous venons de rencontrer la suspendent à l'aide de leurs corps naturellement flottants, ce qui empêche la station de continuer sa chute. Votre hypothèse était correcte : les déferlements de couleurs que nous avons remarqués constituent bien leur mode de communication.

[ÉdT, agent 2] : Et ils savent que nous le savons...

[Commandant de la base] : Pourquoi en es-tu si sûr ?

[ÉdT, agent 2] : Les couleurs sont moins saturées, à présent. Moins intenses, comme s'ils avaient compris que notre cerveau ne supporte pas les lumières trop criardes.





[ÉdT, agent 1] : Tu as peut-être raison... Mes hallucinations ont disparu.

[Claire l'IA] : Nos capteurs indiquent que les créatures restées éloignées de la base émettent des couleurs bien plus intenses.

[ÉdT, agent 1] : Les « créatures ». Ça paraît presque offensant de les appeler ainsi, après ce qu'elles ont fait pour nous. Il faut leur donner un nom... Mais pas les « tapis volants ».

[ÉdT, agent 2] : Pourquoi pas les « anges » ?

[Commandant de la base] : Les anges... Tu as raison. Ils nous ont redonné l'espoir et nous ont offert une dernière chance ; mais ils ne vont pas nous étreindre éternellement. Nous devons à présent concentrer nos efforts pour contacter le *Vanguard* avant qu'ils ne nous lâchent. Dépêchons-nous.

- Chaque Membre d'équipage sur le Secteur 6  +  +  + .
- Placez tous les Membres d'équipage du Secteur 6 sur le Secteur 5.
- Remplacez la carte sur le Secteur 1 par la carte **P355**.
- Remplacez la carte sur le Secteur 2 par la carte **P358**.
- Remplacez la carte sur le Secteur 3 par la carte **P357**.
- Remplacez la carte sur le Secteur 4 par la carte **P359**.
- Remplacez la carte sur le Secteur 6 par la carte **P362**.
- Remplacez la carte Circonstances planétaires actuelle par la carte **G37**.

ENTRÉE 1754

À : Capitaine de l'*ISS Vanguard*

De : Commandant de la base Horizon Lointain

Capitaine,

J'ai le plaisir de vous informer que la mission s'est achevée sur une réussite modérée.

Elle s'est avérée particulièrement dangereuse, en raison de notre rencontre avec une forme de vie sentiente qui habite la couche la plus basse de l'atmosphère d'hydrogène métallique. Intriguées par notre arrivée, les créatures ont examiné notre base, et infligé involontairement des dégâts importants à nos réservoirs d'oxygène ; en conséquence, la base a plongé dans l'atmosphère. Le système de communication des créatures, basé sur des fluctuations de couleurs vives, a déclenché au sein de l'équipage des hallucinations sévères, qui ont entraîné des comportements erratiques.

Comme il était impossible de sauver la base lors de sa chute, nous avons tenté de contacter le *Vanguard* et d'organiser l'évacuation. Bien que nous ayons subi de nombreuses pertes matérielles et que certains membres de mon équipage soient hospitalisés en psychiatrie, nos recherches sur les couches d'hydrogène métallique nous ont cependant permis de découvrir une forme de vie unique, qui mérite d'être observée et étudiée plus avant. Si la base est réinstallée, je me porterai volontaire pour diriger la suite des recherches.


Vous trouverez les détails de mon compte rendu dans le dossier.

Salutations distinguées,

Le commandant de la base Horizon Lointain

Bravo, vous avez terminé l'Opération Horizon Lointain !

À présent vous pouvez évaluer votre performance durant cette mission. Plus l'Équipe de terrain a récolté d'échantillons et de connaissances, plus vous avez été performants. Retirez tous les marqueurs des cartes Menace et du plateau Atterrisseur. Vous pouvez utiliser des marqueurs pour compter vos points de victoire, en suivant les règles de score ci-dessous :

- Ajoutez 2 points de victoire si la Découverte unique **33** est sur le plateau Atterrisseur.
- Ajoutez 1 point de victoire pour chaque Découverte non unique placée sur le plateau Atterrisseur.
- Ajoutez 1 point de victoire pour chaque  placé sur le plateau Atterrisseur.
- Ajoutez 1 point de victoire si la carte Mission **M37** n'est PAS révélée.

Vérifiez le score final :

- **11 points ou plus** : Succès épique !
- **7-10 points** : Grand succès !
- **4-6 points** : Succès !
- **0-3 points** : Succès négligeable.

Si vous jouez en campagne, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** et débutez la phase de Gestion du Vaisseau. Sinon, rangez votre jeu dans la boîte.

ENTRÉE 1755

Défaussez la carte **P350** avec tous ses marqueurs. Ensuite, lancez un D10 et placez la carte **P350** sur le Secteur correspondant au résultat obtenu :

- **0, 1** – sur le Secteur 1.
- **2, 3** – sur le Secteur 2.
- **4, 5** – sur le Secteur 3.
- **6, 7** – sur le Secteur 4.
- **8, 9** – sur le Secteur 5.

ENTRÉE 1756

*** respirations laborieuses ; murmures ***

[ÉdT, agent 1] (enthousiaste) : Regardez, la créature se faufile à l'intérieur et se déplace à tâtons. Elle semble, je sais pas... un peu moins stressée, non ?

[Commandant de la base] : J'ai la même impression. C'était vraiment une excellente idée de l'attirer dans la Salle de Contrôle de l'Atmosphère, où on a pu calibrer la même pression qu'à l'extérieur. C'est le moment de vérité. Soudeur, prêt ?

[ÉdT, agent 2] (voix modulée par le casque) : Prêt.

[Commandant de la base] : Tu vois le conduit d'aération qu'elle a utilisé pour entrer ?

[ÉdT, agent 2] : Oui, il n'y en a qu'un.

[Commandant de la base] : Scelle-le.

*** bruits de soudure ***

[ÉdT, agent 1] : Elle flotte vers le conduit scellé, le touche...

[Commandant de la base] : Elle comprend qu'elle est piégée.

[ÉdT, agent 1] : Elle émet... des couleurs ! Plus intenses que jamais, aveuglantes !

[Commandant de la base] : Couvrez-vous les yeux, elle attaque !

[ÉdT, agent 1] : Pas forcément, commandant ! Peut-être qu'elle n'attaque pas, et que ces couleurs sont une forme de communication !

[Commandant de la base] : Elle communiquerait ? Donc elle crie, là ?

[ÉdT, agent 1] : Elle sait qu'elle est enfermée, du coup... peut-être qu'elle appelle à l'aide. Il se peut qu'il y ait d'autres créatures comme elle alentour.

[Commandant de la base] : On n'a qu'un moyen de le savoir. Claire ?

[Claire l'IA] : Oui ?

[Commandant de la base] : Est-ce que tu es capable d'utiliser nos propres lumières pour reproduire son motif lumineux, mais à l'intérieur de la Salle de Contrôle de l'Atmosphère ?

[Claire l'IA] : Très certainement.

[Commandant de la base] : Alors vas-y.

[ÉdT, agent 1] : Regardez ! Elle répond, avec la même intensité ! Puis moins fort... Elle nous parle ! Selon moi, elle n'est pas hostile, commandant.

[Commandant de la base] : C'est peut-être la décision la plus folle que j'ai jamais prise, mais... Claire, peux-tu diffuser ce même motif lumineux, mais en utilisant cette fois... les projecteurs de la station tout entière ?

[Claire l'IA] : Commandant, vous avez conscience que ça va sans doute attirer l'attention de TOUTES les créatures à proximité ?

[Commandant de la base] : C'est exactement ce dont j'ai besoin.

Gagnez la Découverte unique **33**.

- Défaussez la carte Mission Optionnelle **M36**.
- Défaussez la silhouette Spécimen d'une nouvelle Espèce et sa carte Menace.

ENTRÉE 1757

[ÉdT, agent 2] (incrédule) : Il y a donc des êtres vivants ici...

[Commandant de la base] : Et on doit absolument en capturer ! Enfilez vos combis ! Ce tapis volant a dû s'introduire par une fissure dans la coque, donc la pression et le niveau d'oxygène de la salle ont certainement changé, là-dedans.

[ÉdT, agent 2] : Je n'ai rien contre votre idée, mais je ne suis pas sûr que ce soit le moment le plus opportun pour faire de la recherche scientifique... La base tombe en morceaux !

[Commandant de la base] : C'est vrai, mais... quand on n'a plus rien à perdre, on se raccroche à tout ce qui passe.

[ÉdT, agent 2] : Qu'est-ce que c'est censé vouloir dire ?

[Commandant de la base] : Je ne sais pas encore... Peut-être qu'en étudiant cette créature, on apprendra quelque chose d'utile, qui nous aidera à sortir d'ici.

[ÉdT, agent 2] : D'accord...

[Commandant de la base] : De toute façon, il n'y a littéralement rien d'autre que nous puissions faire.

[ÉdT, agent 2] : Donc comment s'approche-t-on d'elle, et avec quoi la capture-t-on ?

[Commandant de la base] : On va régler nos armes pour l'étourdir, mais ça ne suffira peut-être pas. L'idéal serait de sceller le compartiment de l'extérieur, pour l'enfermer.

[ÉdT, agent 2] : Ça me semble un bon plan. Faisons comme ça.

Vérifiez dans quel Secteur se trouve le *Spécimen d'une nouvelle Espèce* et appliquez l'effet correspondant :

- Secteur 1 – Lisez l'entrée 1767.
- Secteur 2 – Lisez l'entrée 1756.
- Secteur 3 – Lisez l'entrée 1772.
- Secteur 4 – Lisez l'entrée 1783.
- Secteur 5 – Lisez l'entrée 1778.

ENTRÉE 1758

*** hurlement des sirènes ***

[Commandant de la base] : Bordel ! Activez le moteur d'urgence !

[ÉdT, agent 1] : Il est déjà allumé, commandant.

[Commandant de la base] : Et ?

[ÉdT, agent 1] : C'est sans espoir. La base n'a pas ralenti, les réservoirs d'oxygène sont trop percés.

[Commandant de la base] : Combien de temps nous reste-t-il ?

[Claire l'IA] : Au rythme actuel de la descente, il reste approximativement six heures avant que la pression de l'atmosphère d'hydrogène métallique ne broie intégralement le fuselage.

[ÉdT, agent 2] : Au rythme actuel... Donc ça peut augmenter ?

[Claire l'IA] : Mes calculs ne sont pas définitifs, il y a trop de variables à prendre en compte.

[ÉdT, agent 2] : Mais... c'est probable ?

[Claire l'IA] : Oui.

[Commandant de la base] : OK. À tout l'équipage, nous n'avons plus beaucoup de choix. Nous devons contacter le Vanguard, c'est notre seule chance d'y échapper.

[ÉdT, agent 2] : Pendant ce temps, continuons les recherches. Qu'on le veuille ou non, on s'enfonce dans des strates atmosphériques où personne ne s'est jamais aventuré...




[Commandant de la base] : Oui, certes, mais...

*** un grondement terrible secoue toute la base, suivi d'un autre ***

[Claire l'IA] : Si je puis me permettre, une dernière chose : la base ne pourra jamais résister à la pression sans cesse croissante des strates dans lesquelles elle s'enfonce. Deux salles ont déjà été endommagées.

[ÉdT, agent 1] : Oh non...

[Commandant de la base] : La base ne peut pas encaisser autant de dégâts, ça va affaiblir sa structure ! Au travail tout le monde !

- Chaque Membre d'équipage sur le Secteur 6  +  + .
- Défaussez la carte P350 du plateau de Planète.
- Placez tous les Membres d'équipage du Secteur 6 sur le Secteur 5.
- Remplacez la carte sur le Secteur 1 par la carte P351.
- Remplacez la carte sur le Secteur 4 par la carte P352.
- Remplacez la carte sur le Secteur 6 par la carte P360.
- Remplacez la carte Circonstances planétaires actuelle par la carte G35.


ENTRÉE 1759

OPÉRATION HORIZON LOINTAIN

Les règles suivantes vous permettent de commencer l'Opération Horizon Lointain en tant que scénario indépendant. Cependant, cette Opération est également disponible à partir de l'Atlas des systèmes de la Campagne, et peut être jouée dans le cadre de la campagne complète La Flotte perdue.

Nombre de Membres d'équipage : 2-4

Difficulté : Moyen

Tests fréquents : , , 

Menaces : Possible

Atterrissage :  et  élevés conseillés

Mise en place :





1. Préparez l'Atterrisseur

- Placez l'Atterrisseur Void Ranger sur la table. Placez sur la table tous les Modules d'Atterrisseur numérotés de A01 à A20. Choisissez jusqu'à 2 Modules Utilitaires et jusqu'à 1 Module Structurel, et placez-les sur le plateau Atterrisseur.

2. Préparez l'Équipe de terrain

- Chaque joueur choisit au moins un plateau Équipage. Si vous jouez seul, choisissez au moins 2 plateaux Équipage.
- Chaque Section pioche 3 cartes Membre d'équipage, en choisit 1 et la place dans sa pochette de Rang 2. Placez ces Membres d'équipage qui sont dans des pochettes sur les plateaux Équipage correspondants.
- Chaque joueur remplit ses plateaux Équipage avec 11 dés de Section pris dans la boîte. Parmi ces dés, chaque Membre d'équipage doit avoir au moins 1 dé basique (1-6) pour chacune des trois couleurs. Les joueurs peuvent utiliser des Dés universels, d'expertise, de défi et d'Exoscience dans cette Opération.
- Chaque joueur de Section crée un paquet de Section composé d'au moins 10 cartes depuis ses cartes de Section. Vous ne pouvez utiliser que des cartes de Rang 2 ou moins. Chaque paquet de Section est ensuite mélangé et placé à côté du plateau Équipage correspondant.
- Placez le nombre de marqueurs indiqué sur l'emplacement Charges de chaque plateau Équipage.

3. Chargez l'Atterrisseur

- Prenez toutes les cartes Équipement numérotées de E01 à E53 qui peuvent être utilisées par les Sections sélectionnées pour cette Opération. Placez-les face visible sur la table. Chaque Membre d'équipage dans l'Équipe de terrain choisit 1 carte Petit Équipement  et la place à côté de son plateau d'Équipage.
- Ensuite, choisissez un nombre de cartes Équipement Personnel  et de Mission  inférieur à la limite, indiquée dans la section Soute dans le coin supérieur gauche du plateau Atterrisseur. Vous pouvez également prendre autant d'Améliorations d'Équipement de Mission  que vous voulez pour les cartes Équipements de Mission choisies (les Améliorations ne comptent pas dans la limite d'Équipement de l'Atterrisseur).
- Si vous ne parvenez pas à vous mettre d'accord sur le choix d'Équipement, la décision finale est prise par le joueur de la Section Sécurité.
- Formez une pile avec les cartes Équipement choisies et placez-les à côté du plateau de Planète, puis remettez le reste dans la boîte.
- Placez un marqueur sur la case appropriée de la Piste des Provisions. La case surlignée de la Piste des Provisions est le nombre de Provisions de base que possède l'Atterrisseur, mais ce nombre peut être modifié par certaines cartes Module d'Atterrisseur adaptées placées sur l'Atterrisseur.
- Mélangez le paquet Événement de base et placez-le sur la table. Cette Opération utilise des Événements de base.

4. Attachez vos ceintures !

Lisez l'entrée 1751.

ENTRÉE 1760

[ÉdT, agent 1] (paniqué) : Alerte rouge ! Alerte rouge ! Il est là ! Ne me demandez pas comment c'est possible, mais il est parmi nous !

[ÉdT, agent 2] (au loin) : Hé ! De quoi tu parles ? Ressaisis-toi !

[ÉdT, agent 1] : Où est mon arme ? Il faut abattre ce truc avant que...

[ÉdT, agent 2] (plus proche) : Du calme, l'ami. Il n'y a personne à abattre, par ici.

[ÉdT, agent 1] : T'es aveugle ou quoi ? Là ! Regarde !

[ÉdT, agent 2] (confus) : Où ça ?

[ÉdT, agent 1] : Dans l'embrasement de la porte !

[ÉdT, agent 2] : Il n'y a personne près de la porte ! Décuve, mon vieux !

[ÉdT, agent 1] (hésitant) : Pers... sonne ?

[ÉdT, agent 2] : Regarde, la porte est fermée.

[ÉdT, agent 1] (d'une voix faible et traînante) : Ah oui, elle est fermée... Elle est... comme ça depuis...

[ÉdT, agent 2] : Oui, elle l'était déjà quand tu as commencé à paniquer. Tu as eu une hallucination.

[ÉdT, agent 1] : Merde, qu'est-ce qui m'est arrivé ?!

Défaussez la silhouette **Fantôme** et sa carte Menace.

ENTRÉE 1761

*** hurlement des sirènes au loin ***

[ÉdT, agent 1] (enthousiaste) : Ils sont là ! Commandant, le Vanguard est là ! On va enfin quitter cet enfer d'hydrogène.

[Commandant de la base] : À l'équipage : mission accomplie. Dépêchez-vous, on doit se préparer pour accueillir l'atterrisseur.

[ÉdT, agent 2] : Ou alors...

[Commandant de la base] : Ou alors quoi ?

[ÉdT, agent 2] : Avec votre permission, commandant... Nous avons survécu. Il reste tant de choses à faire, ici !

[Commandant de la base] : Dis-moi ce que tu as en tête.

[ÉdT, agent 2] : Bon, comme le Vanguard nous a presque rejoints, nous pourrions continuer la descente, pour en apprendre davantage sur les couches inférieures.

[ÉdT, agent 1] : Ça me semble une bonne idée, mais... ce n'est pas un peu trop risqué ? Et si on s'enfonce trop ?

[ÉdT, agent 2] : Dans notre odyssée, toute action comporte une prise de risque. Allons, commandant... La chance de plonger aussi profondément au cœur de cette planète se représentera-t-elle un jour ?



Bravo ! Vous avez terminé votre mission. À partir de maintenant, vous pouvez quitter la base de recherche (Action Décollage) OU rester ici et rassembler des connaissances à propos des sphères inférieures, même si ce serait un choix très risqué.

Défaussez la carte Mission **M35** avec tous ses marqueurs.

ENTRÉE 1762

Si la Découverte unique **33** est sur le plateau de Planète, lisez l'entrée **1753**. Sinon, lisez l'entrée **1775**.

ENTRÉE 1763

- Si vous jouez avec 2 Sections : Chaque Membre d'équipage Réactive 4  et pioche 2 cartes.
- Si vous jouez avec 3 ou 4 Sections : Chaque Membre d'équipage Réactive 2  et pioche 1 carte.

ENTRÉE 1764

*** choc métallique d'une écouteille qu'on referme ; chuintement des recycleurs d'air de combinaisons ***

[ÉdT, agent 1] : Je suis vraiment content de ne plus entendre les sirènes !

[ÉdT, agent 2] : Pareil ! L'ironie, c'est que nous sommes sans doute les premiers êtres sentients à plonger dans cette atmosphère d'hydrogène métallique... et pour quoi faire ? De la plomberie !

[Commandant de la base] : Arrêtez de jacasser, la base est suspendue à ses réservoirs d'oxygène, dont certains fuient. Vous devez à tout prix repérer les fissures et les colmater.

[ÉdT, agent 2] : Bien, commandant. Nous connaissons la marche à suivre. Oh ! en voilà une, pile là où Claire l'avait indiquée. C'est juste que...

*** un silence ***

[Commandant de la base] : Eh bien, qu'y a-t-il ?

[ÉdT, agent 2] : Ça alors... regarde ça !

[ÉdT, agent 1] (impressionné) : Vous n'allez pas le croire.

[Commandant de la base] : Quoi, ce n'est pas réparable ?

[ÉdT, agent 1] : Si si... C'est un trou assez grand, mais ce n'est pas le problème. On dirait qu'une grande plaque de métal a été... comment dire... aspirée ?

[ÉdT, agent 2] : Exactement. Les bords sont tout déchiquetés, et pointent vers l'extérieur. Ça n'est pas un impact de météorite ou autre.

[Commandant de la base] (confus) : OK, nous analyserons le trou plus tard. Pour le moment, contentez-vous de le colmater et continuez la mission, voulez-vous ?

[ÉdT, agent 1] : Entendu. J'ai activé le poste à souder. Tu pourrais...

[ÉdT, agent 2] (alarmé) : Hé, tu as vu ça ?

[ÉdT, agent 1] : Quoi, où ça ? Qu'est-ce qui se passe ?


[ÉdT, agent 2] (d'une voix tremblante) : Il y avait une... je sais pas, comme une forme... Juste là, au-dessus du dôme.

[ÉdT, agent 1] : Non, je n'ai rien vu. Commandant, le radar détecte quelque chose ?

[Commandant de la base] : Non, juste des perturbations. Pas de panique, ça ne pouvait pas être une forme de vie. Rien ne peut survivre dans l'atmosphère d'une géante gazeuse, n'est-ce pas Claire ?

[Claire l'IA] : Affirmatif. Aucune des espèces que nous connaissons déjà.

[ÉdT, agent 2] (sarcastique) : Ça me rassure beaucoup, Claire...

- Gagnez 2 .
- Placez tous les Membres d'équipage du Secteur 6 sur le Secteur 5.
- Placez la carte **P000** sur le Secteur 6.

ENTRÉE 1765

Carnet de recherche, jour 123

Alors que nous tentions de nous répartir les tâches, une chose étrange est passée en flottant devant la fenêtre de la station. Était-ce une nouvelle hallucination, ou quelque créature vivant dans les strates les plus profondes de la géante gazeuse ? Certains d'entre nous ont suggéré de profiter de cette occasion pour étudier chaque couche de l'atmosphère que la base traversait durant sa descente. C'est logique : nous sommes le premier équipage humain à sonder les profondeurs de cette planète. Mais si nous mourons, toutes nos recherches disparaîtront avec nous !

- Placez la carte Mission Optionnelle **M37** sur l'emplacement Mission Optionnelle : il s'agit de votre quête facultative.
- Lisez la procédure d'Exploration planétaire à la page **24** de votre Classeur du Vaisseau.

ENTRÉE 1766

- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **19** et retournez votre carte Atterrisseur actuelle, face « Endommagé » visible (sauf s'il s'agit d'un Atterrisseur de base).
- Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur, défaussez toutes les Découvertes non uniques depuis le plateau Atterrisseur, et défaussez la Découverte unique **33** si vous l'avez. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** et débutez la phase de Gestion du Vaisseau.

ENTRÉE 1767

***** respirations laborieuses ; murmures *****

[ÉdT, agent 2] : Regardez-moi ça... Cette chose flotte dans la salle en frôlant toutes les caisses et les fûts comme si elle... explorait la zone ?

[Commandant de la base] : Peut-être que c'est pour ça qu'elle a perforé les réservoirs. Elle était juste curieuse.

[ÉdT, agent 2] : Pour une fois, c'était nous les animaux de laboratoire...

[Commandant de la base] : Silence. On s'approche prudemment en se cachant derrière les plus gros conteneurs et...

[ÉdT, agent 2] : Elle s'éloigne ! On l'a effrayée ?

[Commandant de la base] : Bon sang... Elle a disparu ! Où est-elle passée ?

[ÉdT, agent 2] : Elle s'est peut-être fauflée dans le conduit d'aération.

[Commandant de la base] : Peut-être. Claire, est-ce que tu vois le tapis volant ?

[Claire l'IA] : Non, désolée. Les perturbations ont envahi toute la station. À ce sujet, je me permets de vous rappeler qu'elle est toujours en train de chuter et que son état ne cesse de se détériorer.

***** grand fracas en arrière-plan *****

[Commandant de la base] : Merci, Claire. Je suis au courant...

[ÉdT, agent 2] : Et maintenant, commandant ?

[Commandant de la base] : Eh bien, on peut attendre qu'elle réapparaisse, ou en chasser une autre ailleurs.

[ÉdT, agent 2] : Je me demande... Peut-être que le tapis volant cherche simplement un endroit plus confortable, non ? Qu'est-ce qui pourrait l'attirer ?

[Commandant de la base] : Il n'y a plus d'endroit confortable, ici...

[ÉdT, agent 2] : On peut en créer un... mais où ? Allez, creusez-vous les méninges !

Lancez un D10 et placez la silhouette Spécimen d'une nouvelle Espèce sur le Secteur correspondant au résultat obtenu :

- 0, 1 – sur le Secteur 1. Si elle y est déjà, placez-la sur le Secteur 2.
- 2, 3 – sur le Secteur 2. Si elle y est déjà, placez-la sur le Secteur 3.
- 4, 5 – sur le Secteur 3. Si elle y est déjà, placez-la sur le Secteur 4.
- 6, 7 – sur le Secteur 4. Si elle y est déjà, placez-la sur le Secteur 5.
- 8, 9 – sur le Secteur 5. Si elle y est déjà, placez-la sur le Secteur 1.

ENTRÉE 1768

***** hurlement des sirènes au loin ; bruits de pas rapides *****

[ÉdT, agent 1] : Où en est cette misérable carcasse ?

[Claire l'IA] : La situation reste stable.

[ÉdT, agent 1] : Stable comment ?

[Claire l'IA] : La base continue de s'enfoncer dans les couches les plus profondes de l'atmosphère.

***** les bruits de pas cessent ; grincement d'une écrouille qu'on ouvre *****

[ÉdT, agent 1] : Ah oui, « stable »... Merci d'avoir précisé, Claire.

***** série de bips rapides *****

[Claire l'IA] : Veuillez m'excuser. J'ai du mal à distinguer les questions rhétoriques de...

[ÉdT, agent 1] : Bordel ! Commandant, on n'a aucun moyen d'outrepasser le système d'urgence !

[Commandant de la base] (à distance) : Il y a forcément un moyen ! Piratez-le !

[ÉdT, agent 1] : Bien sûr, pirater le système... les doigts dans le nez. Super. Claire ?

[Claire l'IA] : Je vous écoute.

[ÉdT, agent 1] : Je vais avoir besoin de ton aide. Il y a au moins un programme de sécurité intégré au système de

communication d'urgence. Il faut que tu t'immisce dans son logiciel pour l'activer avant que l'hydrogène métallique ne nous réduise tous en purée.

[Claire l'IA] : Autorisation requise.

[ÉdT, agent 1] : Ah oui, bien sûr. Autoris...

***** un silence *****

[ÉdT, agent 1] : C'était quoi, ça ?!?

[Claire l'IA] : Pouvez-vous préciser ?

[ÉdT, agent 1] : Claire, il y a quelqu'un d'autre, ici ? Dans ce couloir ?

[Claire l'IA] : Non. Souhaitez-vous que je vous indique la position des autres membres d'équipage ?


[ÉdT, agent 1] : Donc je suis seul ?

[Claire l'IA] : Oui.

[ÉdT, agent 1] : Mais alors... qu'est-ce que je viens de voir ? Ou plutôt qui...

[Claire l'IA] : Actuellement, il vous est techniquement impossible de voir qui ce soit. Le membre d'équipage le plus proche est...

[ÉdT, agent 1] : Super... Donc moi aussi je suis en train de perdre la tête.

- Chaque Membre d'équipage sur ce Secteur lance .
- Si la carte Circonstances planétaires actuelle est la carte *Sphère supérieure*, poursuivez la partie.

Sinon, lisez l'entrée 1750.

ENTRÉE 1769

[Commandant de la base] : SOS ! SOS ! À l'aide ! Si vous nous entendez, ici la base de recherche Horizon Lointain ! Nous nous enfonçons dans l'atmosphère, sans aucun moyen de freiner notre descente. L'un de nos agents est grièvement blessé. Nous avons désespérément besoin d'être évacués. SOS ! À l'aide ! SOS...

[ÉdT, agent 2] : Ça ne fonctionne pas.

[Cdt de la base] : Quoi ? Le système indique que le transmetteur est allumé !

[ÉdT, agent 2] : Oui, mais il est trop faible pour que le signal envoyé puisse traverser l'atmosphère.




[Cdt de la base] : Tu en es sûr ?

[ÉdT, agent 2] : Vous avez reçu une réponse ?

[Commandant de la base] : Non, mais...

[ÉdT, agent 2] : Il n'y a pas de « mais », commandant. On est livrés à nous-mêmes.

[Cdt de la base] : Merde...

Si un Membre d'équipage doit gagner une quatrième Blessure, il lance tous ses dés de Blessure. S'il obtient 1  et 1  OU 2 , il meurt : retirez-le de sa pochette de Rang et retirez sa figurine du plateau. Remplacez tous ses dés dans son compartiment de Section et ses Équipements dans l'Armurerie. L'Exploration planétaire continue sans lui. Si vous jouez en campagne et qu'il s'agissait de votre dernier Membre d'équipage, placez le marqueur Mission échouée à côté du Classeur du Vaisseau, puis ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 et débutez la phase de Gestion du Vaisseau. Sinon, rangez votre jeu dans la boîte. Si le Membre d'équipage réussit le Test de survie, ignorez la carte et le dé de Blessure et poursuivez la partie.

ENTRÉE 1770

À : Capitaine de l'ISS Vanguard

De : Commandant de la base Horizon Lointain

Capitaine,

J'ai le plaisir et le privilège de vous informer que la mission Horizon Lointain est terminée.

Elle s'est avérée particulièrement dangereuse, en raison de notre rencontre avec une forme de vie sentiente qui habite la couche la plus basse de l'atmosphère d'hydrogène métallique. Intriguées par notre arrivée, les créatures ont examiné notre base, et infligé sans le savoir des dégâts importants à nos réservoirs d'oxygène ; en conséquence, la base a plongé dans l'atmosphère. En outre, le système de communication des créatures, basé sur des fluctuations de couleurs criardes, a déclenché au sein de l'équipage des

hallucinations sévères, qui ont entraîné des comportements erratiques.

Comme il était impossible de sauver la base lors de sa chute, nous avons tenté de contacter le *Vanguard* et d'organiser l'évacuation. Dans le même temps, nous avons capturé une des créatures – affectueusement nommée « tapis volant » –, ce qui nous a permis de découvrir leur nature curieuse et pacifique, et surtout de décrypter leur code de communication. Nous avons alors pu appeler à l'aide d'autres créatures, qui ont freiné la descente de la base totalement détruite.

Bien que la station ait été perdue et que certains membres de mon équipage soient hospitalisés en psychiatrie, nous avons découvert une forme de vie unique vivant dans un environnement incroyablement hostile, ce qui peut être considéré comme une des plus grandes réussites du *Vanguard*. En outre, mon équipage a fait preuve d'une attitude exemplaire et digne d'éloges. C'est un honneur d'avoir dirigé des agents aussi compétents.


Vous trouverez les détails de mon compte rendu dans le dossier.

Salutations distinguées,

Le commandant de la base Horizon Lointain

Bravo, vous avez terminé l'Opération Horizon Lointain !

À présent vous pouvez évaluer votre performance durant cette mission. Plus l'équipe a récolté d'échantillons et de connaissances, plus vous avez été performants. Retirez tous les marqueurs des cartes Menace et du plateau Atterrisseur. Vous pouvez utiliser des marqueurs pour compter vos points de victoire, en suivant les règles de score ci-dessous :

- Ajoutez 2 points de victoire si la Découverte unique **33** est sur le plateau Atterrisseur.
- Ajoutez 1 point de victoire pour chaque Découverte non unique placée sur le plateau Atterrisseur.
- Ajoutez 1 point de victoire pour chaque  placé sur le plateau Atterrisseur.
- Ajoutez 1 point de victoire si la carte Mission **M37** n'est PAS révélée.

Vérifiez le score final :

- **11 points ou plus** : Succès épique !
- **7-10 points** : Grand succès !
- **4-6 points** : Succès !
- **0-3 points** : Succès négligeable.

Si vous jouez en campagne, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** et débutez la phase de Gestion du Vaisseau. Sinon, rangez votre jeu dans la boîte.

ENTRÉE 1771

*** hurlement des sirènes ***

[Commandant de la base] (d'une voix nerveuse) : Répondez, CAPCOM. Ici la base de recherche Horizon Lointain. Nous avons une urgence et avons besoin de secours immédiats. CAPCOM, vous me recevez ?

[CAPCOM] (voix étouffée, indistincte) : Ici CAPCOM. Horizon Lointain, nous vous entendons à peine. Quelle est la nature de votre urgence ?

[Commandant de la base] : La station chute dans l'atmosphère ! Je répète : nous chutons. Nous ne pouvons pas freiner notre descente. Nous avons besoin d'aide !

[CAPCOM] (voix étouffée, indistincte) : Base de recherche, répétez, je vous prie.

[Commandant de la base] : Les moteurs sont morts ! On est...

[CAPCOM] (voix étouffée, indistincte) : ... reçu. Nous... miné.

[ÉdT, agent 1] : Bon sang, on les a perdus.

[ÉdT, agent 2] : Ils ont dit qu'ils venaient ? J'ai halluciné, ou ils ont promis de venir nous chercher ?

[Commandant de la base] : Ne nous réjouissons pas trop vite. Nous devons répéter la transmission, pour être sûrs. En outre, ils n'ont pas assez d'informations pour nous aider : ils ignorent à quelle profondeur nous sommes, or ils ont besoin de le savoir pour préparer l'atterrisseur et nous l'envoyer. Allez, on s'y remet !

[ÉdT, agent 1] : J'y suis, chef. Je vais réessayer jusqu'à ce que le transmetteur rende l'âme.

- Si la carte Circonstances planétaires actuelle est *Sphère supérieure*, lisez l'entrée **1763**.
- Si la carte Circonstances planétaires actuelle est **G35** *Sphère d'hydrogène moléculaire* – lisez l'entrée **1780**.
- Si la carte Circonstances planétaires actuelle est **G36** *Sphère d'hydrogène métallique* – lisez l'entrée **1776**.
- Si la carte Circonstances planétaires actuelle est **G37** *Le Noyau* – lisez l'entrée **1785**.

ENTRÉE 1772

*** respirations laborieuses ; murmures ***

[ÉdT, agent 2] : Sans vouloir vous offenser, commandant, le réfectoire n'a jamais eu un invité aussi intéressant !

[Commandant de la base] : Regardez, elle flotte près des meubles renversés pour les toucher.

[ÉdT, agent 2] : Elle joue avec... Comme un enfant ! Je parierais qu'elle est fascinée.

[Commandant de la base] : Espérons que sa fascination ne se transforme pas en fureur. Bon, silence. On s'approche d'elle et...

[ÉdT, agent 2] (stupéfié) : Que... Vous avez vu ça, commandant ?

[Commandant de la base] : Oui, c'est incroyable... Je n'ai jamais vu quoi que ce soit disparaître aussi vite. Claire, tu sais où elle est passée ?

[Claire l'IA] : Négatif. Les perturbations qui ont envahi la base m'empêchent de détecter où elle se trouve précisément, mais l'hypothèse la plus probable est : dans les conduits d'aération.

[Commandant de la base] : Ah, les conduits... Elle peut être n'importe où, du coup.

[ÉdT, agent 2] : C'est une créature intelligente, commandant. Si elle est dans le système de ventilation, elle va sans doute aller vers une section plus confortable de la base.

[Commandant de la base] : C'est-à-dire ?

[ÉdT, agent 2] : Je l'ignore. Cette chose a vécu toute sa vie en supportant une pression très élevée. Où aimerait-elle aller ?

[Commandant de la base] : Dans son habitat naturel ?

[ÉdT, agent 2] : Exactement. Où peut-on faire en sorte qu'elle se sente comme chez elle ?

Lancez un D10 et placez la silhouette Spécimen d'une nouvelle Espèce sur le Secteur correspondant au résultat obtenu :

- **0, 1** – sur le Secteur 1. Si elle y est déjà, placez-la sur le Secteur 2.
- **2, 3** – sur le Secteur 2. Si elle y est déjà, placez-la sur le Secteur 3.
- **4, 5** – sur le Secteur 3. Si elle y est déjà, placez-la sur le Secteur 4.
- **6, 7** – sur le Secteur 4. Si elle y est déjà, placez-la sur le Secteur 5.
- **8, 9** – sur le Secteur 5. Si elle y est déjà, placez-la sur le Secteur 1.

ENTRÉE 1773

*** hurlement des sirènes au loin ;
respiration laborieuse ; cliquetis rapide
sur un clavier d'ordinateur ***

[ÉdT, agent 2] : OK, j'ai espoir que ça marche. Commandant, j'allume le transmetteur !

[Claire l'IA] : Il tient... pour le moment. Si notre vitesse de descente continue d'augmenter, le transmetteur sera exposé à des pressions insoutenables, et...

[ÉdT, agent 2] : Croisons les doigts, alors. Commandant, le transmetteur fonctionne ! Vite, nous devons contacter le *Vanguard*.

- Placez 1 marqueur sur la carte Mission actuelle.
- S'il y a maintenant exactement 5 marqueurs sur cette carte, lisez l'entrée **1761**. Sinon, lancez un D10 et placez la figurine du *Vanguard* sur le Secteur correspondant au résultat obtenu :

- **0, 1** – sur le Secteur 1. Si elle y est déjà, placez-la sur le Secteur 2.
- **2, 3** – sur le Secteur 2. Si elle y est déjà, placez-la sur le Secteur 3.
- **4, 5** – sur le Secteur 3. Si elle y est déjà, placez-la sur le Secteur 4.
- **6, 7** – sur le Secteur 4. Si elle y est déjà, placez-la sur le Secteur 5.
- **8, 9** – sur le Secteur 5. Si elle y est déjà, placez-la sur le Secteur 1.

- Ensuite, placez un marqueur Paranoïa sur le chemin de votre choix connecté au Secteur où se trouve la figurine du *Vanguard*. S'il y a déjà un marqueur sur chaque emplacement connecté, rien ne se passe.
- Ensuite, s'il y a maintenant exactement 3 marqueurs sur la carte Mission actuelle, lisez l'**entrée 1771**.

Sinon, poursuivez la partie.

ENTRÉE 1774

Début de l'histoire

Carnet de recherche, jour 5

Les travaux de construction sont terminés, nous emménageons enfin ! La Section Ingénierie est sur le point d'installer les derniers équipements. Durant les huit prochains mois, je serai stationné dans une installation de recherche un peu particulière : elle flotte dans les couches supérieures d'une géante gazeuse colossale ! Nous avons suspendu la base au point d'équilibre de son atmosphère, où l'oxygène devient un gaz flottant : celui stocké dans les réservoirs de l'avant-poste fournit donc la portance nécessaire pour maintenir la station à une altitude constante. Nous allons passer huit mois à bord, seuls, à étudier si l'atmosphère des géantes gazeuses peut abriter des formes de vie. Le *Vanguard* mettra à profit ce temps pour survoler une autre planète du système.

Carnet de recherche, jour 28

Nous poursuivons nos recherches. Nous avons trouvé une quantité incroyable de particules organiques dans la haute atmosphère, dont un ARN pyranosyl inhabituel. D'où vient-il ? Hélas, aucun des drones envoyés dans les couches plus profondes n'est revenu. C'est dû à mon avis aux nuages extrêmement ionisés.

Deux de mes coéquipiers ont mentionné subir des hallucinations. L'un d'eux est sûr d'avoir entendu quelque chose gratter contre la coque de la station, or nos capteurs externes n'ont rien détecté.

Carnet de recherche, jour 119

C'est l'alarme qui nous a réveillés. Les réservoirs externes d'oxygène et certains modules de vie ont été perforés, et la station s'est enfoncée dans les strates plus profondes de l'atmosphère. Le temps que nous localisions la fuite, nous avons perdu trois kilomètres d'altitude. La pression extérieure augmente dangereusement. Nous n'avons pas assez d'oxygène pour repressuriser l'intérieur, nous devons donc travailler avec nos combinaisons de survie, en utilisant les réserves d'air restantes pour les remplir ; à la place, nous pompons de l'hydrogène dans le réservoir principal réparé, en espérant qu'il fournisse assez de portance à la station.

Carnet de recherche, jour 120

La base continue de descendre ; nous avons pourtant quasiment rempli le réservoir principal, ça n'a aucun sens ! C'est comme si quelque chose nous lestait... Nous relevons des données extérieures très étranges. Je rêverais d'avoir le temps de les analyser, mais nous devons concentrer nos efforts pour faire regagner de l'altitude à la station. Nous construisons un réservoir supplémentaire, qui devrait fournir plus de portance, et nous nous sommes débarrassés de tout le matériel non essentiel.

Carnet de recherche, jour 123

J'ai remarqué une première fissure sur le verre trempé de la fenêtre du centre de contrôle. Les murs n'arrêtent pas de craquer. Parfois, une détonation métallique résonne dans les couloirs, comme si on avait tiré un coup de feu. Hier, nous avons dû isoler un technicien : il hurlait je ne sais quoi à propos de chansons qu'il disait provenir de l'extérieur. La nuit dernière, il s'est évadé et a volé notre atterrisseur... À présent, nous avons une seule issue : parvenir à contacter le *Vanguard*... et survivre le temps que les secours arrivent.

Le problème, c'est que notre altitude est si basse qu'il est à peu près impossible d'établir une connexion nette avec le *Vanguard*. La station possède plusieurs transpondeurs et des panneaux de contrôle. Nous les testons l'un après l'autre pour en trouver un en assez bon état - et avec assez d'énergie - pour atteindre les capteurs du vaisseau.

Hélas, ce travail va prendre un temps considérable.

Temps que nous n'avons pas...

- Ouvrez la Planétopédie aux pages **12-13** (*Horizon Lointain*).
- Si vous jouez en campagne, Retirez du jeu la carte Atterrissage **L08**.
- Lancez un D10 et placez la figurine du *Vanguard* sur le Secteur correspondant au résultat obtenu :

- **0, 1** – sur le Secteur **1**.
- **2, 3** – sur le Secteur **2**.
- **4, 5** – sur le Secteur **3**.
- **6, 7** – sur le Secteur **4**.
- **8, 9** – sur le Secteur **5**.

- Lancez un D10 et placez la carte **P350** sur le Secteur correspondant au résultat obtenu :

- **0, 1** – sur le Secteur **1**.
- **2, 3** – sur le Secteur **2**.
- **4, 5** – sur le Secteur **3**.
- **6, 7** – sur le Secteur **4**.
- **8, 9** – sur le Secteur **5**.

- Lisez l'**entrée 1765**.

ENTRÉE 1775


[**Claire l'IA**] : Je suis Claire, l'Intelligence Artificielle de la base de recherche Horizon Lointain, en mode boîte noire. Malheureusement, notre exploration de l'atmosphère de la planète a échoué, en raison d'incidents inédits, provoqués pour la plupart par l'espèce à demi sentiente qui réside dans ses couches les plus basses. La majorité des réservoirs d'oxygène qui suspendaient la station ont été perforés et la plupart de ses systèmes essentiels ont été désactivés, ce qui a provoqué sa chute inexorable. Malgré d'héroïques tentatives, l'équipage n'a pu ni communiquer avec l'espèce sus-citée ni sauver la station. Leurs dernières paroles ont été sauvegardées dans le cloud de la base. J'ai le regret de vous informer que les dépouilles de l'équipage et l'épave de la base ne pourront pas être récupérées.

L'Opération est un échec !

Tous les Membres d'équipage meurent. Retirez-les de leur pochette de Rang.

Si vous jouez en campagne, lisez l'**entrée 1766**. Sinon, rangez votre jeu dans la boîte.

ENTRÉE 1776

- Si vous jouez avec 2 Sections : Chaque Membre d'équipage Réactive tous les  prend 1 dé supplémentaire dans son compartiment de Section, et le place dans sa Défausse de dés. Gagnez 2 Provisions.
- Si vous jouez avec 3 ou 4 Sections : Chaque Membre prend 1 dé supplémentaire dans son compartiment de Section et le place dans sa Défausse de dés, puis pioche des cartes pour atteindre sa Limite.

ENTRÉE 1777

***** hurlement des sirènes ; bips continuels ; voix féminine qui répète : « Danger. Perte d'altitude inédite. » *****

[**ÉdT, agent 1**] : Claire, peux-tu s'il te plaît désactiver les alarmes sonores ?

[**Claire l'IA**] : Volontiers.

***** les sirènes s'interrompent *****

[**ÉdT, agent 1**] : Quel soulagement ! Merci, Claire. Regarder mes collègues flotter au dehors est assez stressant comme ça.

[**Claire l'IA**] : C'est courageux de la part du commandant de la base de quitter la salle de contrôle pour aller travailler avec nous à l'extérieur, je trouve.

[**ÉdT, agent 1**] : Claire, tu n'as aucune idée de ce que c'est, de rester sans rien faire dans un moment pareil !

[**Claire l'IA**] : En fait, si... Vous me désactivez pour la maintenance et les mises à jour des logiciels.

[**ÉdT, agent 1**] : Ça n'a rien à voir. La base est en train de chuter, et on a peur, Claire. Très peur... Dans ces cas-là, mieux vaut faire quoi que ce soit que de rester assis... (inquiet) Hé, c'était quoi ? Commandant, vous me recevez ?

[**Commandant de la base**] : Oui, mais on est occupés, là. La coque de la base est couverte d'un étrange résidu minéral... Le poste à souder ne...

[**ÉdT, agent 1**] : Je l'ai vue !

[**Commandant de la base**] : Tu as vu quoi ?

[ÉdT, agent 1] : La forme ! Elle a émergé puis disparu, mais je l'ai vue comme je vous vois. Elle ressemblait à... euh, une sorte de... tapis volant !

[ÉdT, agent 2] : C'est ce que j'ai vu aussi, quoique brièvement.

[Commandant de la base] : Écoutez-moi bien : Rien... ne peut vivre... dans de l'hydrogène... MÉTALLIQUE !

[ÉdT, agent 2] : Rien de ce que nous connaissons...

[Commandant de la base] : Claire, le radar l'a-t-il repérée ?

[Claire l'IA] : Non, commandant. Uniquement des perturbations.

[Commandant de la base] : Vous voyez ? Reprenez le travail, on doit colmater ce trou avant...

[Claire l'IA] : Commandant ?

[Commandant de la base] : Oui ?

[Claire l'IA] : Je dois préciser que les perturbations sont identiques en tout point à celles détectées lors du premier contact potentiel.


[ÉdT, agent 1] : Merde, barrez-vous d'ici !

***** les sirènes se remettent à hurler ; voix féminine qui répète : « Danger. Perte d'altitude inédite. » *****

[ÉdT, agent 1] : Claire !

[Claire l'IA] : Je n'y suis pour rien. L'alarme se déclenche chaque fois que nous atteignons un nouveau niveau d'altitude critique.

[ÉdT, agent 1] : Non, non et non !

- Gagnez 3 Indices *Minéral*.
- Gagnez 2 .
- Placez tous les Membres d'équipage du Secteur 6 sur le Secteur 5.
- Placez la carte P000 sur le Secteur 6.

ENTRÉE 1778

***** respirations laborieuses ; murmures *****

[ÉdT, agent 2] : Oh non ! La créature flotte au beau milieu de la Station Centrale. S'il te plaît, gentil tapis volant, ne touche à rien...

[Commandant de la base] : Comment est-elle entrée ?

[ÉdT, agent 2] : Par les conduits d'aération, je pense. Merde, elle touche des trucs...

[Commandant de la base] : Elle les palpe, pour apprendre ce que c'est, jouer avec.

[ÉdT, agent 2] : Une telle curiosité risque de nous coûter cher ! Et si elle endommage quelque chose ?

[Commandant de la base] : Tu as raison. Claire, peux-tu désactiver toutes les commandes manuelles ?

[Claire l'IA] : C'est fait.

***** son du système qui s'éteint progressivement *****

[ÉdT, agent 2] : Elle s'enfuit, on l'a effrayée !

[Commandant de la base] (furieux) : Bon sang, on y était presque !

[ÉdT, agent 2] : Je l'ai vue se faufler dans le système de ventilation.

[Commandant de la base] : En quoi ça peut nous aider ? Ces conduits mènent absolument partout, ça va nous prendre une éternité pour la retrouver.

[ÉdT, agent 2] : Pas forcément. Je pense qu'elle choisira d'instinct l'endroit le plus sûr où aller.

[Commandant de la base] : Tu penses qu'il reste un endroit sûr ici, dans la station ?

[ÉdT, agent 2] : Peut-être. Réfléchissons, où aimerait-elle se réfugier ?

[Commandant de la base] : Dans un lieu... qui ressemble à son habitat naturel ?

[ÉdT, agent 2] : Exactement. On pourrait le créer...

Lancez un D10 et placez la silhouette Spécimen d'une nouvelle Espèce sur le Secteur correspondant au résultat obtenu :

- 0, 1 – sur le Secteur 1. Si elle y est déjà, placez-la sur le Secteur 2.
- 2, 3 – sur le Secteur 2. Si elle y est déjà, placez-la sur le Secteur 3.
- 4, 5 – sur le Secteur 3. Si elle y est déjà, placez-la sur le Secteur 4.
- 6, 7 – sur le Secteur 4. Si elle y est déjà, placez-la sur le Secteur 5.
- 8, 9 – sur le Secteur 5. Si elle y est déjà, placez-la sur le Secteur 1.

ENTRÉE 1779

***** hurlement des sirènes ; bruits du métal qui ploie et de matériel qui s'écrase *****

[ÉdT, agent 1] (tire péniblement sur un débris) : Poussez... doucement, maintenant... lààà...

***** violent fracas *****

[ÉdT, agent 1] : Ces foutues armoires... On aurait dû les visser aux murs quand on avait le temps.

***** bruits de pas qui approchent rapidement *****

[ÉdT, agent 1] : Qu'est-ce qui t'a pris autant de temps ?

[ÉdT, agent 2] : Le commandant a eu une hallucination... mais il semble aller mieux.

[ÉdT, agent 1] : Bien. La voie est libre ! On peut enfin accéder au dernier transmetteur et vérifier si...

[Commandant de la base] (paniqué) : Mais... Hé, non, aaah !

[ÉdT, agent 1] : Oh, non, encore ? Commandant, qu'y a-t-il ?

[Commandant de la base] : Il y a une chose, juste là... dans la salle scellée ! Elle est énorme ! Venez voir, tout le monde ! Venez, il faut que vous voyiez ça !

[ÉdT, agent 2] : Le commandant a clairement perdu les pédales...

[ÉdT, agent 1] : Il n'y a qu'un moyen d'en être sûrs. Allons voir.

***** bruits de course *****

[ÉdT, agent 2] : Où êtes-vous, commandant ?

[Commandant de la base] : Par ici. Regardez ! À l'écran !

[ÉdT, agent 2] : Qu'est-ce... Oh, je la vois aussi...

[ÉdT, agent 1] : C'est donc cette chose qui fait des trous en mordant dans la coque de la station. Elle est fascinante... et terrifiante !

[Commandant de la base] : Je n'halluciniais pas, cette fois. Cette chose est bien réelle.

[Claire l'IA] : Aux membres d'équipage, pardonnez-moi mais j'ai détecté une forme de vie extraterrestre flottant dans un des compartiments scellés. Elle a l'apparence...

[ÉdT, agent 1] : ... d'un tapis volant bioluminescent. Merci, Claire, elle est juste devant nos yeux.

[Commandant de la base] : Très bien. Écoutez, le temps nous est compté. L'un d'entre vous continue de bosser sur le transmetteur pour qu'on puisse contacter le Vanguard ; les autres, suivez-moi. On va capturer cette chose et l'étudier.

ENTRÉE 1780

- Si vous jouez avec 2 Sections : Chaque Membre prend 1 dé supplémentaire dans son compartiment de Section et le place dans sa Défausse de dés, puis pioche des cartes pour atteindre sa Limite et gagne 1 Charge.
- Si vous jouez avec 3 ou 4 Sections : Chaque Membre prend 1 dé supplémentaire dans son compartiment de Section et le place dans sa Défausse de dés, puis pioche des cartes pour atteindre sa Limite.

ENTRÉE 1781

***** hurlement des sirènes ; crissement du métal ; bruits assourdis d'explosions *****

[Claire l'IA] : Je crains que la vitesse à laquelle nous chutons dans l'atmosphère gazeuse n'augmente. Le fuselage est sur le point de rompre.

[Commandant de la base] : Je m'en doutais un peu, mais merci de prévenir, Claire. Mets-moi sur le canal principal.

[Claire l'IA] : C'est fait.

[Commandant de la base] : Équipage, au rapport. Sommes-nous prêts à contacter le Vanguard ?

[ÉdT, agent 1] : Par encore, commandant. On tente de rejoindre le dernier transmetteur pas encore testé !

[ÉdT, agent 2] : Des débris de matériel bloquent la route, commandant. On doit les déplacer, ça prend du temps.

[Claire l'IA] : Je vous conseille de travailler avec plus d'ardeur. Mes calculs sont susceptibles de changer si de nouvelles variables apparaissent, mais la base ne résistera pas à une altitude plus basse. En outre...

[Commandant de la base] : Claire, arrête. À l'équipage, je viens vous aider dans... (panique soudaine) Qu'est-ce... Mais... Aaah, noon !

***** son mat d'un corps qui tombe ; respiration haletante ; bruits de pas qui s'approchent *****

[ÉdT, agent 2] (le souffle court) : Commandant ? Commandant, ça va ?

[Commandant de la base] : Hein ? Oui, oui... C'est juste que...

[ÉdT, agent 2] : Laissez-moi vous aider... Qu'est-ce qui s'est passé ?

[Commandant de la base] : J'ai vu... la salle de contrôle était en flammes. J'ai plongé pour me protéger, je ne sais pas ce qui s'est passé... Claire, il n'y avait pas d'incendie, n'est-ce pas ?

[Claire l'IA] : De tous les dangers actuels, le feu est le moins susceptible de vous tuer.




[Commandant de la base] (sarcastique) : Me voilà soulagé...

[ÉdT, agent 2] : C'était une hallucination, commandant.

[Commandant de la base] : La voie jusqu'au transmetteur est dégagée ?

[ÉdT, agent 2] : Non.

[Commandant de la base] : Alors remettez-vous au travail. Je viens vous aider... mais avant, j'ai besoin de récupérer.

- Chaque Membre d'équipage sur le Secteur 6  +  + .
- Placez tous les Membres d'équipage du Secteur 6 sur le Secteur 5.
- Remplacez la carte sur le Secteur 1 par la carte **P354**.
- Remplacez la carte sur le Secteur 3 par la carte **P353**.
- Remplacez la carte sur le Secteur 4 par la carte **P356**.
- Remplacez la carte sur le Secteur 6 par la carte **P361**.
- Remplacez la carte Circonstances planétaires actuelle par la carte **G36**.
- Placez la carte Mission Optionnelle **M36** sur l'emplacement « Mission Optionnelle ».
- Placez la carte Menace Spécimen d'une nouvelle Espèce sur le plateau.
- Lancez un D10 et placez la silhouette Spécimen d'une nouvelle Espèce sur le Secteur correspondant au résultat obtenu :
 - 0, 1 : sur le Secteur 1.
 - 2, 1 : sur le Secteur 2.
 - 4, 5 : sur le Secteur 3.
 - 6, 7 : sur le Secteur 4.
 - 8, 9 : sur le Secteur 5.
- Lisez l'entrée 1779.

ENTRÉE 1782

***** hurlement des sirènes ; fracas violent en arrière-plan ; voix féminine qui répète : « Danger. Perte d'altitude inédite. » *****

[ÉdT, agent 1] : Je sais qu'on est en Enfer, pourtant ça ressemble au Paradis...

[ÉdT, agent 2] : C'est vrai, toutes ces couleurs phosphorescentes, qui scintillent et tourbillonnent...

***** bruits de pas *****


[ÉdT, agent 2] : Hé ! Où vas-tu ?

[ÉdT, agent 1] (voix qui s'éloigne) : Dehors, essayer d'attraper une de ces créatures - même si c'est mon dernier geste avant de mourir.

[ÉdT, agent 2] : Tu as raison, je viens avec toi !

[Commandant de la base] : Allez-y. Pendant ce temps, j'essaie de joindre le Vanguard une dernière fois.

[ÉdT, agent 1] : Bonne chance, commandant.

- Gagnez 3 Indices Spécimen vivant.
- Gagnez 2 .
- Placez tous les Membres d'équipage du Secteur 6 sur le Secteur 5.
- Placez la carte **P000** sur le Secteur 6.
- Défaussez la carte Mission **M37**.

ENTRÉE 1783

***** respirations laborieuses ; murmures *****

[ÉdT, agent 2] : C'est déprimant, de voir nos quartiers ravagés à ce point.

[Commandant de la base] : Regardez, notre invité semble ému lui aussi. Il touche le mobilier renversé comme s'il l'examinait, et analysait ce qui s'est passé.

[ÉdT, agent 2] : Ce qu'il a provoqué, plutôt. Même si c'est à son insu !

[Commandant de la base] : Peu importe. On peut raisonnablement supposer que c'est une créature sentiente. Alors mollo, on ne peut pas se permettre de l'effrayer.

[ÉdT, agent 2] : Bon sang, c'est exactement ce qu'on vient de faire !

[Commandant de la base] : Il a disparu comme dans un rêve ! Où est-il parti ?

[ÉdT, agent 2] : Vers ce mur, je crois. Regardez, un conduit d'aération. Il a dû se faufiler à l'intérieur.

[Commandant de la base] : Claire, c'est possible ?

[Claire l'IA] : Affirmatif, commandant. La créature semble pouvoir changer radicalement de taille. Permettez-moi de mentionner que le Vanguard avait déjà rencontré une espèce capable de s'infiltrer dans des narines humaines...

[Commandant de la base] : Épargne-moi ta leçon, Claire. Peux-tu repérer la créature ?

[Claire l'IA] : Négatif, commandant. Trop de perturbations à bord.

[ÉdT, agent 2] : On peut la retrouver, commandant. Son instinct va sans doute la mener vers un endroit qu'elle considère comme plus favorable.

[Commandant de la base] : Et ce serait où ?

[ÉdT, agent 2] : Pour le moment, je l'ignore. Mais on peut tenter de le découvrir : y a-t-il une salle de la station où elle pourrait se plaire ? On doit pouvoir trouver un tel endroit, et l'enfermer...

Lancez un D10 et placez la silhouette Spécimen d'une nouvelle Espèce sur le Secteur correspondant au résultat obtenu :

- 0, 1 – sur le Secteur 1. Si elle y est déjà, placez-la sur le Secteur 2.
- 2, 3 – sur le Secteur 2. Si elle y est déjà, placez-la sur le Secteur 3.
- 4, 5 – sur le Secteur 3. Si elle y est déjà, placez-la sur le Secteur 4.
- 6, 7 – sur le Secteur 4. Si elle y est déjà, placez-la sur le Secteur 5.
- 8, 9 – sur le Secteur 5. Si elle y est déjà, placez-la sur le Secteur 1.

ENTRÉE 1784

*** hurlement des sirènes ; bips continuels ; voix féminine qui répète : « Danger. Perte d'altitude inédite. » ***

[ÉdT, agent 2] : Claire, coupe ces putains d'alarmes !

*** silence ***

[Claire l'IA] : Votre attitude est considérée comme « grossière ».

[ÉdT, agent 2] : Notre situation est considérée comme « foutue », c'est peut-être lié... Commandant, vous en êtes où ?

[Commandant de la base] : Tu te crois drôle ? Il y a des trous absolument partout, une armée entière ne suffirait pas pour tout colmater !

[ÉdT, agent 1] : Nos combinaisons supportent à peine la pression croissante. Et sur certaines surfaces, j'ai trouvé ce qui semble être des colonies bactériennes.

[ÉdT, agent 2] : J'aperçois un autre de ces tapis volants ! Il flotte juste au-dessus de vous !

[Commandant de la base] : Oh, je le vois...

[ÉdT, agent 1] : Il y a donc bien de la vie dans les couches les plus profondes de cette planète.

[Commandant de la base] : Tant qu'on ne l'aura pas étudiée, impossible de savoir si c'est une forme de vie, or je doute qu'on ait du temps pour ça...

[ÉdT, agent 1] : Commandant, ces saletés n'arrêtent pas d'endommager la base ! Et si on capturait le gros, là, et que... Qu'est-ce que...

[Commandant de la base] : Aaah, mes yeux ! Qu'est-ce qui se passe ?!?

*** cris de douleur ***

[Claire l'IA] : Vous avez été aveuglé par une explosion soudaine de couleurs vives, vraisemblablement émises par une des créatures que vous appelez tapis volants.

[Commandant de la base] : Ah, c'est parti. Base, tout va bien ?

[ÉdT, agent 2] : Maman... ?

[Commandant de la base] : Base, répétez.

[ÉdT, agent 2] : Maman ? Que... qu'est-ce que tu fais là ?


[Commandant de la base] : Par le Vide intersidéral, vous allez me dire ce qui se passe ? Claire !

[ÉdT, agent 2] : Maman... c'est impossible, on s'est quittés il y a des mois, tu es restée à bord du Vanguard !





[Commandant de la base] : Claire !

[Claire l'IA] : Commandant, un des agents souffre d'hallucinations.

[Commandant de la base] : Ça va pas recommencer !

- Gagnez 3 Indices *Minéral*.
- Gagnez 2 .
- Placez tous les Membres d'équipage du Secteur 6 sur le Secteur 5.
- Placez la carte P000 sur le Secteur 6.

ENTRÉE 1785

- Si vous jouez avec 2 Sections : Chaque Membre d'équipage Réactive tous ses , prend 2 dés supplémentaires dans son compartiment de Section et les place dans sa Défausse de dés, prend 2 Petits Équipements  dans l'Armurerie, et pioche des cartes pour atteindre sa Limite. Gagnez 2 Provisions.
- Si vous jouez avec 3 ou 4 Sections : Chaque Membre d'équipage Réactive tous ses , prend 2 dés supplémentaires dans son compartiment de Section et les place dans sa Défausse de dés, prend 2 Petits Équipements  dans l'Armurerie, et pioche des cartes pour atteindre sa Limite.

OPÉRATION : PÈLERINAGE

ENTRÉE 1800

Enregistrement audio du commandant de l'Équipe de terrain

Ça ne fonctionne pas, c'est totalement inutile ! C'est une perte de temps, quelqu'un d'autre doit s'en charger !

Lancez  et  sur la carte Menace *Mirage* : Section *Sécurité*.

ENTRÉE 1801

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] (pantelant) : Vanguard, vous me recevez ? Est-ce que cette foutue radio marche, au moins ?

[Lieutenant Banini] : Elle fonctionne, commandant. Nous vous recevons. Quelle est votre situation ?

[Commandant de l'Équipe de terrain] : C'est un putain de cauchemar ! On a passé les foutues Épreuves idémiennes et... et Uru allait obtenir la Larme qu'il voulait tant. C'est alors que tout a basculé dans l'horreur : la Guide du Rituel l'a attrapé et a versé un truc toxique dans une de ses orbites.


[Lieutenant Banini] : C'était peut-être la Larme, non ?

[Cdt de l'ÉdT] : Lieutenant, le liquide a cramé l'œil d'Uru, et une partie de son cerveau. Notre ami idémien est mort dans d'atroces souffrances avant que nous ayons pu sortir nos armes.

[Lieutenant Banini] : Je suis bouleversé de l'entendre.

[Cdt de l'ÉdT] : Sans doute moins que si vous l'aviez vu de vos yeux. On a abattu la Guide, mais trop tard. Maintenant, on doit enterrer Uru et... vous pourriez venir nous chercher, s'il vous plaît ?

[Lieutenant Banini] : La tempête s'est calmée. Je vous envoie l'atterrisseur.

Gagnez 1 .

Si vous jouez en campagne, lisez l'entrée 1807.

Sinon, défaussez toutes les cartes Mission du plateau de Planète.

Bravo ! Vous avez terminé cette Opération !

Vous pouvez jouer à nouveau cette Exploration indépendamment de la campagne pour découvrir les autres possibilités et les autres fins !

ENTRÉE 1802

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Vanguard, j'ai un rapport urgent à transmettre. Alors que nous explorions la zone de l'épave, nous avons découvert un Idémien en stase, dans le coma. Il doit être ici depuis un long moment. La végétation endémique a recouvert son corps.

[Capitaine Lee] : Dans le coma ?

[Cdt de l'ÉdT] : Oui. Ses signes vitaux sont faibles mais stables. Que faisons-nous ?

[Capitaine Lee] : Attendez, commandant, je suis en ligne avec le docteur Juarez.

[Docteur Juarez] : Commandant, nos connaissances en biologie idémienne sont limitées, mais je dirais qu'ils utilisent le coma comme mode de survie. Peut-être le déclenchent-ils lorsqu'ils se trouvent dans une situation désespérée, en attendant qu'elle se termine.

[Cdt de l'ÉdT] : Comme s'écraser sur une planète désertique. Logique. Docteur Juarez, devons-nous réveiller l'Idémien ?

[Docteur Juarez] : Pourquoi pas ? Je sais qu'ils réagissent comme les humains aux piqûres d'adrénaline.

[Cdt de l'ÉdT] : Bien, on lui prépare une faible dose.

- Ouvrez la Planétopédie aux pages 8-9 (*Pèlerinage*).
- Placez le sac à Indices à côté du plateau de Planète. Assurez-vous qu'il contient 20 pions Indice.
- Mélangez séparément les cinq paquets Découverte, et placez-les au-dessus du plateau de Planète. S'ils n'y sont pas déjà, prenez-les depuis le Boîtier A.
- Mélangez le paquet Événement et placez-le à gauche du plateau de Planète. S'il n'y est pas déjà, prenez-le dans le Boîtier A.

- Placez le paquet Blessure à droite du plateau de Planète. S'il n'y est pas déjà, prenez-le depuis le Boîtier A.
- Ne piochez pas de carte de Rang. Les Membres d'équipage survivants seront promus au Rang supérieur en fonction de leurs performances dans ce scénario.
- Placez tous les Membres d'équipage sur le Secteur 1.
- Répartissez les cartes Équipement Personnel et Équipement de Mission entre les Membres d'équipage. Si vous ne parvenez pas à vous mettre d'accord, le joueur de la Section Reconnaissance tranche.
- Chaque Membre d'équipage place un marqueur Tour sur son plateau Équipage, face « Tour disponible » visible.
- Chaque Membre d'équipage pioche dans son paquet de Section le nombre de cartes de Section indiqué sur son plateau Équipage.
- Le joueur de la Section Reconnaissance choisit un Membre d'équipage, qui recevra le marqueur Départ.
- Lisez l'entrée 1815.

ENTRÉE 1803

Enregistrement audio du commandant de l'Équipe de terrain




Ça ne fonctionne pas, c'est totalement inutile ! C'est une perte de temps, quelqu'un d'autre doit s'en charger !

Lancez  et  sur la carte Menace *Mirage* : Section Ingénierie.

ENTRÉE 1804

Enregistrement audio du commandant de l'Équipe de terrain

Si seulement on pouvait quitter cette maudite planète sur-le-champ... À cause de la terrible tempête qui fait rage dans l'atmosphère, notre appel de détresse ne passe pas, et quitter la planète avec l'atterrisseur serait trop risqué. Bon sang, on est condamnés à rester là, et à endurer tout ce que cette planète nous réserve...

Chaque Membre d'équipage avec 3 Blessures lance tous ses dés de Blessure. S'il obtient 1  et 1  OU 2 , il meurt. Retirez-le de sa pochette de Rang et retirez sa figurine du plateau. L'Exploration planétaire continue sans lui. Si vous obtenez n'importe quel autre résultat aux dés, continuez la partie. S'il n'y a plus de Membre d'équipage sur le plateau de Planète, lisez l'entrée 1833.

ENTRÉE 1805

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : OK tout le monde, on a entendu tout ce qu'il y avait à savoir sur la prochaine Épreuve.

[ÉdT, agent 1] : On est censés combattre un serpent gigantesque qui a développé une manière très spécifique d'attaquer. Il frappe toujours en dessous de la cage thoracique, car c'est là que se trouvent les organes vitaux des Idémiens.

[ÉdT, agent 2] : Tout à fait. Et son point faible est sur sa queue.

[Cdt de l'ÉdT] : Bon, gardez tout ça en mémoire, on y va.

ENTRÉE 1806

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : Je suis tout près de sa queue. Dans un instant, j'essaie de la lui trancher !

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Ouais, vas-y !

Effectuez le Test suivant :

D'autres Membres d'équipage peuvent vous Soutenir comme s'ils étaient sur le même Secteur.

 **VISER LA QUEUE**
 = 

 +  = 


Lisez l'entrée 1830.

Chaque Membre d'équipage lance .

ENTRÉE 1807

Évaluez votre performance durant cette mission.

Vous pouvez utiliser des marqueurs pour compter vos points de victoire, en suivant les règles de score ci-dessous :

- Ajoutez 2 points si vous n'aviez que 2 Sections pour cette mission.
- Ajoutez 1 point si vous aviez 3 Sections pour cette mission.
- Ajoutez 1 point pour chaque  placé sur le plateau Atterrisseur.
- Retirez 2 points pour chaque Membre d'équipage mort.
- Retirez 2 points pour chaque marqueur sur la carte Mission **M30**.

Vérifiez le score final et appliquez le résultat correspondant :


- **7 points ou moins** – Vous avez à peine survécu – Aucun Membre d'équipage n'est promu au Rang supérieur.
- **8-10 points** – Vous avez bien travaillé – Tous les Membres d'équipage de Rang 1 ayant participé à cette Exploration sont promus au Rang supérieur.
- **11-12 points** – Vous avez été excellents ! – Tous les Membres d'équipage de Rang 1 et de Rang 2 ayant participé à cette Exploration sont promus au Rang supérieur.
- **13 points** – Vous avez été absolument incroyables ! – Tous les Membres d'équipage ayant participé à cette Exploration peuvent remplacer leur pochette de Rang par une pochette de Rang 3.

Défaussez toutes les cartes Mission du plateau de Planète. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 et débutez la phase de Gestion du Vaisseau.

ENTRÉE 1808

Enregistrement audio du commandant de l'Équipe de terrain

(à l'agent de la Section Ingénierie :) J'ai enregistré votre combat du début à la fin. Quand on sera rentrés, je le montrerai à l'équipage : vous avez déjà leur respect, mais après ça, attendez-vous à ce qu'ils aient tous peur de vous !

Gagnez 1 .

Défaussez la carte Menace *Mirage* : Section Ingénierie et la figurine Membre d'équipage Ingénierie qui n'a pas d'anneau de couleur.

S'il n'y a plus de cartes Menace sur le plateau de Planète, lisez l'entrée 1817.

ENTRÉE 1809

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Il ne redécollera jamais, hein ?

[ÉdT, agent 1] : Ça risque pas, commandant. Il est bien trop endommagé.

[Cdt de l'ÉdT] : C'est triste. Essayez quand même de récupérer ce que vous pouvez, en particulier les systèmes de communication ; on aura peut-être l'occasion de contacter le Vanguard.

Choisissez une case non cochée, cochez-la et appliquez son texte. Si toutes les cases sont cochées, Réactivez 1 .

Réunir des provisions – Gagnez 2 Provisions.

Emporter l'équipement médical – Un Membre d'équipage sur ce Secteur peut supprimer un dé de Blessure et défausser une carte de Blessure.

Sauver les pièces intactes – Gagnez une Découverte Technologie extraterrestre.

ENTRÉE 1810

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Merde, ça marche pas du tout, on ferait mieux de se séparer avant qu'il nous attaque !

[ÉdT, agent 2] : C'est trop tard, on ne va jamais...

[ÉdT, agent 1] : Commandant, je vois Uru arriver ! Par ici ! Il nous rejoint !

[Cdt de l'ÉdT] : Qu'est-ce que... Il lui manque quelques écailles, là ! À tous, on a une chance, feu !

[ÉdT, agent 1] : Il est à terre. Le serpent est vaincu... J'arrive pas à y croire.

[ÉdT, agent 2] : On a passé l'Épreuve !

Gagnez 1 .

Défaussez la carte **P253** du Secteur 4.

Défaussez la carte Circonstances planétaires **G16**.

Placez la silhouette *Guide du Rituel* sur le Secteur 4.

ENTRÉE 1811

Enregistrement audio du commandant de l'Équipe de terrain

Croyez-le ou non, mais l'Épreuve est terminée. Elle restera gravée dans nos mémoires, quelle que soit la suite des événements. Bientôt, nous recevrons la Larme idémienne. L'ombre du Monolithe plane au-dessus de nos têtes. Nous attendons dans un silence quasi religieux que la cérémonie commence.


Si la case de l'entrée 1853 est cochée, lisez l'entrée 1848.

Sinon, lisez l'entrée 1801.

ENTRÉE 1812

Enregistrement audio du commandant de l'Équipe de terrain

Je suis sous le choc... ceux qui disent que les intellos ne savent pas se battre n'ont jamais vu un crâne d'œuf de l'*ISS Vanguard* en action ! Félicitations, le geek, personne ne vous arrive à la cheville !

Gagnez 1 .

Défaussez la carte Menace *Mirage* : Section Sciences et la figurine Membre d'équipage Sciences qui n'a pas d'anneau de couleur.

S'il n'y a plus de cartes Menace sur le plateau de Planète, lisez l'entrée 1817.

ENTRÉE 1813

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Alors, qu'est-ce qu'on sait ?

[ÉdT, agent 2] : Que les Idémiens ont un potentiel de régénération incroyable et qu'ils peuvent contrôler le fonctionnement de leurs organes internes. Le but de l'Épreuve est d'emmener un Idémien au seuil de la mort, pour lui permettre de revenir à la vie en se régénérant.

[ÉdT, agent 1] : Mais... si on doit passer ce Rituel-là, on n'y survivra pas !

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Je pense qu'heureusement on n'aura pas à subir cette Épreuve, car c'est celle qu'Uru finissait de passer quand nous sommes arrivés. Elle est donc terminée.

[ÉdT, agent 1] : Je suis soulagée de l'apprendre.

ENTRÉE 1814

Enregistrement audio du commandant de l'Équipe de terrain

Des années à pratiquer les arts martiaux, mille ceintures noires, médailles et coupes ; d'innombrables heures d'entraînement avec une myriade de partenaires, tout ça pour en arriver à ce moment précis : l'agent de la Section Sécurité en met plein la gueule à, euh... lui-même. Je suis pas près d'oublier ça !

Gagnez 1 .

Défaussez la carte Menace *Mirage* : Section Sécurité et la figurine Membre d'équipage Sécurité qui n'a pas d'anneau de couleur.

S'il n'y a plus de cartes Menace sur le plateau de Planète, lisez l'entrée 1817.

ENTRÉE 1815

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : CAPCOM, l'Idémien se réveille. Son état est stable, mais... Oh, doucement, l'ami. Nous faisons partie de l'équipage de l'*ISS Vanguard*. Par le passé, notre espèce a rencontré la vôtre, et...

[Uru] : Que se passe-t-il ? Qui... Qui êtes-vous ? Je suis Uru.

[Cdt de l'ÉdT] : Nous venons de la Terre, et...

[Uru] : La quoi ? Oh non, courez ! Fuyez, tout de suite !

[Cdt de l'ÉdT] : Quoi ? Pourquoi voulez-vous qu'on...

[Uru] : Vous êtes en grand danger ! Si vous ne...

*** explosion inaudible au loin ***

[Cdt de l'ÉdT] : Qu'est-ce que c'était ?

[ÉdT, agent 1] : Commandant, c'est... notre atterrisseur ! Il lui arrive quelque chose !

[Cdt de l'ÉdT] : CAPCOM, nous subissons une attaque. CAPCOM ?

[ÉdT, agent 2] : On a perdu le signal.

[Cdt de l'ÉdT] : Vite, rejoignons l'atterrisseur pour comprendre ce qui se passe !

*** bruits de course ***

[ÉdT, agent 2] : Je le vois ! Par le Vide intersidéral, c'est... une créature humanoïde gigantesque, elle doit faire deux fois notre taille !

[Uru] : C'est la Guide du Rituel. Je vous ai dit de fuir !

[ÉdT, agent 2] : Commandant ?

[Uru] : Trop tard, elle nous a repérés.

[Cdt de l'ÉdT] : Fuyons !

*** bruits de course effrénée ***

Enregistrement audio du commandant de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] (le souffle court) : Personne n'est blessé ?

[ÉdT, agent 1] : Bon sang, c'était quoi ce truc ???

[ÉdT, agent 2] : Cette saloperie a attrapé chacun de nous et... nous a injecté une substance !

[ÉdT, agent 1] : Mon médikit ne la reconnaît pas.

[Cdt de l'ÉdT] : Le mien non plus. Uru, vous avez une idée de ce que c'était ?

[Uru] : Son nom ne vous dira rien et sa composition est inconnue, donc cette substance est incurable. Elle est injectée à tous les candidats désireux de passer le Rituel.

[Cdt de l'ÉdT] : La Guide du Rituel nous a pris pour des Idémiens ?? ? Mais elle est dingue !

[Uru] : Je ne saurais vous le dire. Mais comme de toute façon vous devez accomplir le Rituel, je vais vous conduire au Monolithe des Épreuves.

- Si vous jouez en campagne, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 19 et retournez votre carte Atterrisseur actuelle, face « Endommagé » visible (sauf s'il s'agit d'un Atterrisseur de base).
- Placez la carte **P251** sur le Secteur 1.
- Placez la carte **P250** sur le Secteur 2.
- Placez la carte Mission **M30** sur le plateau de Planète.
- Placez la carte Mission Optionnelle **M31** sur l'emplacement « Mission Optionnelle », sur le bord droit du plateau de Planète.
- Placez la carte Menace *Guide du Rituel* sur l'emplacement indiqué, au-dessus du plateau de Planète.
- Placez la silhouette *Guide du Rituel* sur le Secteur 2.
- Si vous jouez en campagne, Retirez du jeu la carte Atterrisseur **L10** et rangez le Classeur du Vaisseau.
- Réalisez une Exploration planétaire, en suivant pour cela les règles du Chapitre III du Livret de Règles.

Conseil : Vous allez devoir passer plusieurs Épreuves. Déchiffrez l'ancien monolithe repéré sur la planète ou contactez les Idémiens présents sur le *Vanguard*.

ENTRÉE 1816

Enregistrement audio du commandant de l'Équipe de terrain

Ça ne fonctionne pas, c'est totalement inutile ! C'est une perte de temps, quelqu'un d'autre doit s'en charger !

Lancez  et  sur la carte Menace *Mirage* : Section Sciences.

ENTRÉE 1817

Enregistrement audio du commandant de l'Équipe de terrain

Je comprends enfin la symbolique de l'Épreuve : s'il est difficile de surmonter ses faiblesses, affronter ses propres forces l'est plus encore. Pour se vaincre soi-même, il faut surpasser les deux.

Nous avons accompli l'Épreuve, tout comme Uru. Il est intéressant de noter que même si nous ne sommes pas des Idémiens, l'Épreuve nous aura donné matière à réflexion.

- Défaussez la carte **P256** du Secteur **3**.
- Placez la carte **P254** sur le Secteur **5**.
- Placez la carte *Menace Guide du Rituel* sur l'emplacement indiqué, au-dessus du plateau de Planète.
- Placez la silhouette *Guide du Rituel* sur le Secteur **3**.
- Remplacez la carte Circonstances planétaires actuelle par la carte **G15**.

Conseil : Nous avons encore un peu de temps avant le début de la cérémonie. Les Circonstances planétaires actuelles vont mettre fin à votre Exploration.

ENTRÉE 1818

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[**Commandant de l'Équipe de terrain**] : J'aimerais tant que ce soit terminé... mais ce n'est pas le cas, n'est-ce pas ?

[**Uru**] : Non, loin de là. Vous avez passé une Épreuve, mais une autre vous attend.

[**Cdt de l'ÉdT**] : Plus difficile que la précédente ?

[**Uru**] : Objectivement, non.

[**Cdt de l'ÉdT**] : Et subjectivement ?

[**Uru**] : Vous le verrez par vous-mêmes. Laissez-moi vous y emmener.

[**Cdt de l'ÉdT**] : Bien...

Placez la carte **P256** sur le Secteur **3**.

ENTRÉE 1819

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[**ÉdT, agent 1**] : Le serpent se love, il va frapper !

[**Commandant de l'Équipe de terrain**] : Attaque imminente, dispersez-vous ! Activez les médikits ! On va encaisser le gros de l'attaque, puis on lui offrira de quoi se souvenir de nous !

Choisissez une de ces options :

- » **Vous protéger la tête et la gorge** – Lisez l'entrée **1824**.
- » **Vous protéger les bras et les jambes** – Lisez l'entrée **1839**.
- » **Vous protéger le cœur et le ventre** – Lisez l'entrée **1851**.

ENTRÉE 1820

Si vous jouez en campagne et que la case de l'entrée **1204** est cochée, lisez l'entrée **1846**.

Sinon, poursuivez la lecture.

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[**Commandant de l'Équipe de terrain**] : Vanguard, vous me recevez ?

[**Lieutenant Banini**] : Ici le Lieutenant Banini, du Vanguard. Tout va bien, Équipe de terrain ?

[**Cdt de l'ÉdT**] : Plus ou moins. Notre atterrisseur est détruit et...

[**Lieutenant Banini**] : Commandant, votre signal est faible ! Une terrible tempête fait rage dans l'atmosphère, elle génère trop d'électricité statique !

[**Cdt de l'ÉdT**] : Ouais, et en plus on utilise une radio de fortune qui peut nous lâcher à tout moment, alors je vous explique vite fait la situation : j'ai besoin d'en savoir plus sur les rites de passage idémiens. Il semblerait qu'on ait mis les pieds dans un truc du genre.

[**Lieutenant Banini**] : Bien, je vous mets en lien avec un de nos membres d'équipage idémien. Je suis sûr qu'il sera ravi de vous aider.

[**Membre d'équipage idémien**] : Donc la planète était un site de rituel ? C'est fascinant ! Il y a beaucoup d'endroits de ce genre, et tous ne sont pas répertoriés. Écoutez, commandant, nos rituels diffèrent d'une planète à l'autre, mais ils consistent principalement en trois Épreuves. Les étapes sont toujours supervisées par un ou une Guide du Rituel, et le Monolithe vous indique quelle sera l'Épreuve suivante. Hélas, décrypter ses messages est un vrai casse-tête, même pour nous autres Idémiens. Quelle Épreuve êtes-vous sur le point de passer, exactement ?

Choisissez une de ces options :

- » **Poser des questions sur l'Épreuve de Prudence et de Combat** – Lisez l'entrée **1805**.
- » **Poser des questions sur l'Épreuve d'Honneur et de Courage** – Lisez l'entrée **1840**.
- » **Poser des questions sur l'Épreuve de supériorité de l'esprit sur la mort** – Lisez l'entrée **1813**.

ENTRÉE 1821

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[**ÉdT, agent 2**] : Commandant, Je ne trouve aucune trace de l'anomalie énergétique, mais j'ai détecté une sorte de barrière qui pourrait la dissimuler.

[**Commandant de l'Équipe de terrain**] : Quelqu'un veut cacher quelque chose. Restez vigilants, on entre dans la zone.

***** Crissements de pas prudents dans le sable *****


[**Commandant de l'Équipe de terrain**] : On est passés...

[**ÉdT, agent 1**] : J'aperçois des bâtiments, commandant.

[**ÉdT, agent 2**] : Des structures, pas des bâtiments. Des machines, des câbles...

[**ÉdT, agent 1**] : Ça, là, on dirait une énorme prise de courant.

[**Cdt de l'ÉdT**] : Je crois qu'on a découvert la station de recharge de la Guide du Rituel. Jetons un œil.

Gagnez 1 .

Remplacez la carte sur le Secteur **7** par la carte **P252**.


ENTRÉE 1822

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[**Uru**] : Nous avons mis trop de temps. La Guide du Rituel perd patience.

[**Commandant de l'Équipe de terrain**] : Comment ça ? Ce n'est qu'un robot, et...

[**Uru**] : Laissez-moi terminer l'Épreuve. Après tout, c'est la raison même de ma présence.

- Chaque Membre d'équipage lance .
- Placez 1 marqueur sur la carte Mission **M30**. S'il y a 2 marqueurs sur cette carte, lisez l'entrée **1823**.
- Si une seule case est cochée à l'entrée **1845** :
 - » Défaussez la carte **P253** du Secteur **4**.
 - » Défaussez la carte Circonstances planétaires **G16**.
 - » Placez la silhouette *Guide du Rituel* sur le Secteur **4**.

- Si deux cases sont cochées à l'entrée **1845** :

- Défaussez toutes les cartes Menace au-dessus du plateau de Planète, et toutes les figurines Membres d'équipage sans anneau de couleur.
- Placez la carte *Menace Guide du Rituel* sur l'emplacement indiqué, au-dessus du plateau de Planète.
- Placez la silhouette *Guide du Rituel* sur le Secteur **3**.
- Placez la carte **P254** sur le Secteur **5**.
- Remplacez la carte Circonstances planétaires actuelle par la carte **G15**.

ENTRÉE 1823

Enregistrement audio de la passerelle du Vanguard

[**Lieutenant Banini**] : Capitaine, j'ai une nouvelle terrible...

[**Capitaine Lee**] : Concernant l'Équipe de terrain ?

[**Lieutenant Banini**] : Oui, malheureusement... Comme vous le savez, ils se sont retrouvés impliqués dans un rite de passage idémien, puis nous avons perdu le contact...

[**Capitaine Lee**] : Mais ils nous ont ensuite recontactés, non ?

[**Lieutenant Banini**] : Oui, brièvement, juste avant que la tempête n'atteigne son paroxysme. Depuis, nous n'avons plus eu de nouvelles. Capitaine, ils ont échoué...

[**Capitaine Lee**] : Que voulez-vous dire, par « échoué » ?

[Lieutenant Banini] : Les nuages ont fini par se dissiper, et nous avons pu scanner la surface de la planète. Nous avons repéré leurs corps mais n'avons détecté aucun signe de vie, capitaine.

[Capitaine Lee] : Ça... me brise le cœur.

[Lieutenant Banini] : À moi aussi. Peu importe ce qui s'est passé, ils n'ont pas survécu. Puis-je envoyer un atterrisseur pour récupérer leurs dépouilles ?

[Capitaine Lee] : Bien sûr, lieutenant. Je vais informer l'équipage de cette triste nouvelle.

Tous les Membres d'équipage sur la planète meurent. Retirez-les de leur pochette de Rang.

Si vous jouez en campagne :

- Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 et débutez la phase de Gestion du Vaisseau.

Vous pouvez jouer à nouveau cette Exploration indépendamment de la campagne pour découvrir les autres possibilités et les autres fins !

ENTRÉE 1824

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Tout le monde va bien ?

[ÉdT, agent 1] : Je... je crois...

[Cdt de l'ÉdT] : Pourtant j'ai vu le serpent te mordre au niveau de l'estomac, juste en dessous de la cage thoracique !

[ÉdT, agent 1] : Rien que le médikit ne puisse traiter. Ne vous inquiétez pas, commandant.

[ÉdT, agent 2] : Peut-être que les organes vitaux des Idémiens sont sous leurs côtes.

[Cdt de l'ÉdT] : Ouais. Le serpent cherchait à te tuer, mais il ignorait qu'on n'est pas des Idémiens... Hors de question qu'on lui laisse une seconde chance.

Effectuez le Test suivant :

D'autres Membres d'équipage peuvent vous Soutenir comme s'ils étaient sur le même Secteur.



ENTRÉE 1825

Si le joueur de la Section Sécurité a effectué une Action qui a déclenché l'Incidence verte, lisez l'entrée 1814. Sinon, lisez l'entrée 1800.

ENTRÉE 1826

OPÉRATION PÈLERINAGE

Les règles suivantes vous permettent de commencer l'Opération Pèlerinage en tant que scénario indépendant. Cependant, cette Opération est également disponible à partir de l'Atlas des systèmes de la Campagne, et peut être jouée dans le cadre de la campagne La Flotte perdue.

Nombre de Membres d'équipage : 2-4

Difficulté : Moyen

Tests fréquents : , ,

Tests : sont plus dangereux que d'habitude.

Atterrissage : et

Dangers : Tenez-vous prêts à affronter des Menaces, à subir des Blessures, et à être confrontés à une gestion des dés difficile.

Mise en place :

1. Préparez l'Atterrisseur

- Placez l'Atterrisseur Void Ranger sur la table. Placez sur la table tous les Modules d'Atterrisseur numérotés de A01 à A20. Choisissez jusqu'à 2 Modules Utilitaires et jusqu'à 1 Module Structurel, et placez-les sur le plateau Atterrisseur.

2. Préparez l'Équipe de terrain

- Chaque joueur choisit au moins un plateau Équipage. Si vous jouez seul, choisissez au moins 2 plateaux Équipage.
- Chaque Section pioche 3 cartes Membre d'équipage, en choisit 1 et la place dans sa pochette de Rang 3. Placez ces Membres d'équipage qui sont dans des pochettes sur les plateaux Équipage correspondants.
- Chaque joueur remplit ses plateaux Équipage avec 12 dés de Section pris dans la boîte. Parmi ces dés, chaque Membre d'équipage doit avoir au moins 1 dé basique (1-6) pour chacune des trois couleurs. Les joueurs peuvent utiliser des Dés universels, d'expertise, de défi et d'Exoscience dans cette Opération.
- Chaque joueur de Section crée un paquet de Section composé d'au moins 10 cartes depuis ses cartes de Section. Vous ne pouvez utiliser que des cartes de Rang 3 ou moins. Chaque paquet de Section est ensuite mélangé et placé à côté du plateau Équipage correspondant.
- Placez le nombre de marqueurs indiqué sur l'emplacement Charges de chaque plateau Équipage.

3. Chargez l'Atterrisseur

- Prenez toutes les cartes Équipement numérotées de E01 à E53 qui peuvent être utilisées par les Sections sélectionnées pour cette Opération. Placez-les face visible sur la table. Chaque Membre d'équipage dans l'Équipe de terrain choisit 1 carte Petit Équipement et la place à côté de son plateau d'Équipage.
- Ensuite, choisissez un nombre de cartes Équipement Personnel et de Mission inférieur à la limite (indiquée dans la section Soute dans le coin supérieur gauche du plateau Atterrisseur). Vous pouvez également prendre autant d'Améliorations d'Équipement de Mission que vous voulez pour les cartes Équipements de Mission choisies (les Améliorations ne comptent pas dans la limite d'Équipement de l'Atterrisseur). Si vous ne parvenez pas à vous mettre d'accord sur le choix d'Équipement, la décision finale est prise par la première Section de cette liste parmi celles participant à l'Opération : Section Ingénierie, Section Sécurité, Section Reconnaissance, Section Sciences.
- Formez une pile avec les cartes Équipement choisies et placez-les à côté du plateau de Planète, puis remettez le reste dans la boîte.
- Placez un marqueur sur la case appropriée de la Piste des Provisions. La case surlignée de la Piste des Provisions est le nombre de Provisions de base que possède l'Atterrisseur, mais ce nombre peut être modifié par certaines cartes Module d'Atterrisseur adaptées placées sur l'Atterrisseur.

4. Attachez vos ceintures !

- Lisez l'entrée 1842.

ENTRÉE 1827

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Oh les jolis abdos ! Tiens, prends ça !

Chaque Membre d'équipage lance .

Effectuez le Test suivant :

D'autres Membres d'équipage peuvent vous Soutenir comme s'ils étaient dans le même Secteur.



ENTRÉE 1828








Si le joueur de la Section Sciences a effectué une Action qui a déclenché l'Incidence verte, lisez l'entrée 1812. Sinon, lisez l'entrée 1816.

ENTRÉE 1829

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Vanguard, nous sommes parés aux procédures d'atterrissage. Je dois vous prévenir qu'entre les vents violents des couches supérieures de l'atmosphère qui évoluent sans cesse et la visibilité limitée, ce ne sera pas une promenade de santé. Comme une autre tempête approche à grands pas, à mon avis on n'aura pas droit à un deuxième essai. Espérons que cette tentative sera la bonne.

Commencez la Procédure d'Atterrissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage.
2. Lancez le dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-dessous. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (ne choisissez que des options que vous pouvez résoudre entièrement). Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
3. La Piste d'Atterrissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur atteint la case « Atterrissage réussi », lisez l'entrée 1802. Sinon, retournez à l'étape 2.

	Pas de visibilité	Scanner longue portée: Si  est supérieur ou égal à 3, chaque Membre d'équipage  . Sinon, chaque Membre d'équipage  .
	Vents Forts	Résister Si  est supérieur ou égal à 4, rien ne se passe. Sinon, perdez 1 Provisions.
	Changement de vent	Passer au travers Remettez 1 carte Équipement prise au hasard dans l'« Armurerie ».

ENTRÉE 1830

Enregistrement audio du commandant de l'Équipe de terrain

C'est terminé, le serpent est vaincu. Mais ça n'a pas été facile, loin de là. Je suis éreinté. Hé, Uru ! Merci d'être venu nous aider. Sans vous, mon ami, nous n'aurions pas pu y arriver.

Gagnez 2 .

Défaussez la carte P253 du Secteur 4.

Défaussez la carte Circonstances planétaires G16.


Placez la silhouette de la *Guide du Rituel* sur le Secteur 4.

ENTRÉE 1831

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : À tous, visez les yeux ! On lui bousille les yeux et on le met hors d'état de nuire !

[ÉdT, agent 2] : Bien reçu, commandant.





Chaque Membre d'équipage lance .

Effectuez le Test suivant :

D'autres Membres d'équipage peuvent vous Soutenir comme s'ils étaient dans le même Secteur.


 **VISER LES YEUX**

 /  = 

 +  +  + 

Lisez l'entrée 1810.


Chaque Membre d'équipage

lance .

ENTRÉE 1832

Enregistrement audio du commandant de l'Équipe de terrain

Autre découverte troublante : nous examinons l'épave d'un vaisseau spatial qui s'est écrasé. Sans conteste idémien, mais assez ancien, quelques centaines d'années. Un cadavre idémien se trouve à proximité, et... hum... on pense connaître la cause du décès : quelqu'un ou quelque chose a dû injecter une dose de toxines dans une des orbites de l'Idémien, et celles-ci ont fait... fondre son crâne. Or je me souviens qu'Uru nous a parlé d'une Larme idémienne... J'ai envie de vomir...

Gagnez 1 .

Cochez la première case non cochée de l'entrée 1841.

Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte P257.

ENTRÉE 1833

Enregistrement audio de la passerelle du Vanguard

[Lieutenant Banini] : Capitaine, j'ai une nouvelle terrible...

[Capitaine Lee] : Concernant l'Équipe de terrain ?

[Lieutenant Banini] : Oui, malheureusement... Comme vous le savez, ils se sont retrouvés impliqués dans un rite de passage idémien, puis nous avons perdu le contact...

[Capitaine Lee] : Mais ils nous ont ensuite recontactés, non ?

[Lieutenant Banini] : Oui, brièvement, juste avant que la tempête n'atteigne son paroxysme. Depuis, nous n'avons plus eu de nouvelles. Capitaine, ils ont échoué...

[Capitaine Lee] : Que voulez-vous dire, par « échoué » ?

[Lieutenant Banini] : Les nuages ont fini par se dissiper, et nous avons pu scanner la surface de la planète. Nous avons repéré leurs corps mais n'avons détecté aucun signe de vie, capitaine.

[Capitaine Lee] : Ça... me brise le cœur.

[Lieutenant Banini] : À moi aussi. Peu importe ce qui s'est passé, ils n'ont pas survécu. Puis-je envoyer un atterrisseur pour récupérer leurs dépouilles ?

[Capitaine Lee] : Bien sûr, lieutenant. Je vais informer l'équipage de cette triste nouvelle.

Si vous jouez en campagne :

- Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 et débutez la phase de Gestion du Vaisseau.

Vous pouvez jouer à nouveau cette Exploration indépendamment de la campagne pour découvrir les autres possibilités et les autres fins !

ENTRÉE 1834

Si le joueur de la Section Reconnaissance a effectué une Action qui a déclenché l'Incidence verte, lisez l'entrée 1849. Sinon, lisez l'entrée 1850.

ENTRÉE 1835

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Voilà donc le Monolithe, c'est bien ça ?

[Uru] : Oui. Et ces symboles indiquent quelles Épreuves vous êtes censé passer.

[Cdt de l'ÉdT] : Il n'y en a pas beaucoup...

[Uru] : Elles changent constamment. Il faut se rendre régulièrement au Monolithe.

Si une ou plusieurs cases de l'entrée 1845 sont cochées, lisez l'entrée 1840. Sinon, lisez l'entrée 1805.

ENTRÉE 1836

Enregistrement audio du commandant de l'Équipe de terrain

Nous nous trouvons au bord d'un lac peu profond qui s'étire jusqu'à l'horizon. Sa surface parfaitement calme ressemble à un miroir. Ce serait un spectacle inoubliable, si ce n'était la présence de la terrifiante Guide du Rituel. Nous la regardons s'approcher vivement de la berge pour déverser quelque chose dans l'eau.

J'ai un mauvais pressentiment, mais Uru me fait signe de garder le silence.

Le liquide disparaît dans les eaux miroitantes du lac, puis à mon grand soulagement la Guide du Rituel quitte les lieux. J'espère...

Univers, aie pitié de nous ! Qu'est-ce... Qu'est-ce que je vois ?

Des images s'échappent du miroir argenté. Elles nous ressemblent... Non, elles nous sont totalement identiques ! Et hostiles...

Mais... on est censés se battre contre nous-mêmes ???

Défaussez la carte Menace *Guide du Rituel*, et la silhouette de la *Guide du Rituel*.

Défaussez la carte **P256** du Secteur **3**.


Vérifiez quelles Sections sont sur le plateau de Planète, puis appliquez à chaque Section :

- Section Reconnaissance : Placez la carte Menace *Mirage* : Section Reconnaissance sur l'emplacement indiqué, au-dessus du plateau de Planète. Placez une figurine Membre d'équipage Reconnaissance non utilisée sur le Secteur **5**.
- Section Sciences : Placez la carte Menace *Mirage* : Section Sciences sur l'emplacement indiqué, au-dessus du plateau de Planète. Placez une figurine Membre d'équipage Sciences non utilisée sur le Secteur **1**.
- Section Ingénierie : Placez la carte Menace *Mirage* : Section Ingénierie sur l'emplacement indiqué, au-dessus du plateau de Planète. Placez une figurine Membre d'équipage Ingénierie non utilisée sur le Secteur **3**.
- Section Sécurité : Placez la carte Menace *Mirage* : Section Sécurité sur l'emplacement indiqué, au-dessus du plateau de Planète. Placez une figurine Membre d'équipage Sécurité non utilisée sur le Secteur **7**.

ENTRÉE 1837





Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Je vais te faire ravalier ton sourire, sale vipère !


Chaque Membre d'équipage lance .

Effectuez le Test suivant :

D'autres Membres d'équipage peuvent vous Soutenir comme s'ils étaient dans le même Secteur.

 **VISER LES CROCS**
  = 

Lisez l'entrée **1810**.

Chaque Membre d'équipage lance .

ENTRÉE 1838

Enregistrement audio du commandant de l'Équipe de terrain

Bien, nous sommes arrivés, l'Épreuve va commencer... Je n'arrive pas à croire que je participe à cette folie. Bon, c'est parti !

Placez la silhouette *Guide du Rituel* près de sa carte Menace, et retournez cette carte.

Placez la carte **P253** sur le Secteur **4**.

Conseil : Vous avez un temps limité pour réussir votre Épreuve.

ENTRÉE 1839

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Tout le monde va bien ?

[ÉdT, agent 1] : Je... je crois...

[Cdt de l'ÉdT] : Pourtant j'ai vu le serpent te mordre au niveau de l'estomac, juste en dessous de la cage thoracique !

[ÉdT, agent 1] : Rien que le médikit ne puisse traiter. Ne vous inquiétez pas, commandant.

[ÉdT, agent 2] : Peut-être que les organes vitaux des Idémiens sont sous leurs côtes.

[Cdt de l'ÉdT] : Ouais. Le serpent cherchait à te tuer, mais il ignorait qu'on n'est pas des Idémiens... Hors de question qu'on lui laisse une seconde chance.

Effectuez le Test suivant :

D'autres Membres d'équipage peuvent vous Soutenir comme s'ils étaient dans le même Secteur.

 **VOUS DÉFENDRE**
  = 

Lisez l'entrée **1847**.

Chaque Membre d'équipage lance .

ENTRÉE 1840

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Rassembler toutes ces informations n'est pas si simple... Les Idémiens sont capables de contrôler leurs propres rêves.

[ÉdT, agent 1] : C'est fascinant, du coup ils n'ont jamais de cauchemars.

[ÉdT, agent 2] : Exactement. Et une seule chose les effraie... eux-mêmes.

[Cdt de l'ÉdT] : Eux-mêmes... Qu'allons-nous donc affronter ? Ou plutôt « qui »... Bref, concentrez-vous sur ce que votre Section fait le mieux.

ENTRÉE 1841

L'Équipe de terrain a une idée de ce qu'il s'est passé sur cette planète.

L'Équipe de terrain sait à présent ce qu'il s'est passé.

ENTRÉE 1842

Briefing de la Capitaine Lee

Bonjour à tous. Restez assis. Comme vous le savez, nous approchons d'un monde habitable connu depuis longtemps des Idémiens, qu'ils nomment Pèlerinage - pour une raison indéterminée. Comme cela fait des décennies que la planète n'est plus visitée, les membres idémiens de notre équipage m'ont soumis une demande officielle pour examiner la situation, et j'y ai répondu favorablement. Leur requête était motivée par la découverte d'un vaisseau idémien récent qui a dû s'écraser sur cette planète, bien qu'aucun appel de détresse n'ait été capté. Nous avons également détecté un secteur à l'est de l'épave où une grande quantité d'énergie est consommée. L'opération doit commencer bientôt, car nos prévisions météo sont alarmantes : de violents orages issus des couches supérieures de l'atmosphère sont sur le point d'éclater, donc si vous avez des questions, posez-les maintenant.

Lisez l'entrée **1829**.

ENTRÉE 1843

Si le joueur de la Section Ingénierie a effectué une Action qui a déclenché l'Incidence verte, lisez l'entrée **1808**. Sinon, lisez l'entrée **1803**.

ENTRÉE 1844

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Uru, pourriez-vous nous expliquer ce qui se passe, ici ?

[Uru] : J'étais en train de passer un rituel sacré idémien, qui a pour récompense la Larme idémienne.

[Cdt de l'ÉdT] : Et, euh... de quoi s'agit-il exactement ?

[Uru] : C'est une distinction que seuls les autres Idémiens peuvent voir. Un liquide spécifique est injecté dans l'œil de tous ceux qui passent le Rituel ; il y reste à jamais, ce qui leur confère l'admiration des leurs et un sentiment de fierté.

[Cdt de l'ÉdT] : Et en quoi consiste ce... rituel ?

[Uru] : Il est composé de plusieurs défis. Le premier est l'Épreuve de la Mort, au cours de laquelle le candidat subit des coups mortels et doit se rétablir après avoir frôlé la mort. La mienne, que vous avez interrompue, avait commencé il y a six ans.

[Cdt de l'ÉdT] : J'en suis désolé. Nous pensions vous venir en aide.

[Uru] : Nul besoin de vous excuser. C'était la fin de cette Épreuve.

[Cdt de l'ÉdT] : Et quelles sont les autres ?

[Uru] : Elles sont nombreuses. Le Monolithe vous les décrira.

Gagnez 1 .

Remplacez la carte sur le Secteur **1** par la carte **P000**.

ENTRÉE 1845

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Uru] : Pas le temps de nous attarder ! L'Épreuve va commencer d'un moment à l'autre !

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Bon sang, dépêchons-nous !

Placez la carte **G16** sur l'emplacement Circonstances planétaires.

Cochez la première case non cochée et appliquez son texte.

A – Lisez l'entrée 1838.

B – Lisez l'entrée 1818.

ENTRÉE 1846

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Vanguard, vous me recevez ?

[Lieutenant Banini] : Ici le Lieutenant Banini, du Vanguard. Tout va bien, Équipe de terrain ?

[Cdt de l'ÉdT] : Plus ou moins. Notre atterrisseur est détruit et...

[Lieutenant Banini] : Commandant, votre signal est faible ! Une terrible tempête fait rage dans l'atmosphère, elle génère trop d'électricité statique !

[Cdt de l'ÉdT] : Ouais, et en plus on utilise une radio de fortune qui peut nous lâcher d'une minute à l'autre. Écoutez, j'ai besoin d'en savoir plus sur les rites de passage idémiens. Il semblerait qu'on ait mis les pieds dans un truc du genre.

[Lieutenant Banini] : Bien, je vous mets en lien avec Anu, l'Idémienne qui fait partie de notre équipage.

[Anu] : Donc la planète était un site de rituel ? C'est fascinant ! Il y a beaucoup d'endroits de ce genre, et tous ne sont pas répertoriés. Écoutez, commandant, nos rituels diffèrent d'une planète à l'autre, mais ils consistent principalement en trois Épreuves. Les étapes sont toujours supervisées par un ou une Guide du Rituel, et le Monolithe vous indique quelle sera l'Épreuve suivante. Hélas, décrypter ses messages est un vrai casse-tête, même pour nous autres Idémiens. Quelle Épreuve êtes-vous sur le point de passer ?

Choisissez une de ces options :

- » Poser des questions sur l'Épreuve de Prudence et de Combat – Lisez l'entrée 1805.
- » Poser des questions sur l'Épreuve d'Honneur et de Courage – Lisez l'entrée 1840.
- » Poser des questions sur l'Épreuve de supériorité de l'esprit sur la mort – Lisez l'entrée 1813.

ENTRÉE 1847

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Il y a une opportunité, on persévère !

[ÉdT, agent 2] : Je suis juste derrière vous, commandant !

Choisissez une de ces options :

- » Viser les crocs – Lisez l'entrée 1837.
- » Viser le ventre – Lisez l'entrée 1827.
- » Viser la queue – Lisez l'entrée 1806.
- » Viser les yeux – Lisez l'entrée 1831.

ENTRÉE 1848

Enregistrement audio du commandant de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] (murmure) : Écoutez tous, voilà le plan. On s'aligne comme pour recevoir la Larme, mais on refuse cet honneur l'un après l'autre pour tous se placer derrière la Guide du Rituel. Au moment où elle pose la question à Uru, on attaque la Guide par surprise. Simple mais efficace. Et, euh, Uru... je suis désolé.

[Uru] : Je comprends.

[ÉdT, agent 1] : Voilà la Guide !

[Cdt de l'ÉdT] : Alignez-vous, et tenez-vous prêts.

*** bruits de pas tonitruants
de La Guide du Rituel ***

[Guide du Rituel] : Vous vous êtes montrés dignes de recevoir la Larme idémienne, qui témoignera de votre courage jusqu'à ce que la mort vous emporte. Souhaitez-vous recevoir la Larme ou poursuivre le rituel et faire preuve d'une bravoure plus grande encore ?

[ÉdT, agent 1] : Je veux poursuivre le Rituel !

[ÉdT, agent 2] : Moi aussi. Je ne mérite pas la Larme.

[Cdt de l'ÉdT] : Moi non plus.

[Guide du Rituel] : Votre détermination fait la fierté de la nation idémienne tout entière. Et vous ?

[Uru] : Je... Euh...

[Cdt de l'ÉdT] : Maintenant !

*** bruits d'affrontements ***

[Cdt de l'ÉdT] (pantelant) : La Guide est vaincue ! Merci, Uru. Maintenant, est-ce qu'on peut allumer notre radio de fortune pour contacter le Vanguard ? J'espère juste que la tempête est terminée.

[ÉdT, agent 1] : Je m'en occupe, commandant.

[Cdt de l'ÉdT] (essoufflé) : Vanguard, vous me recevez ? Nous avons neutralisé la Guide du Rituel, et pour le moment nous sommes en sécurité.

[Capitaine Lee] : Ravi de l'apprendre, commandant. Et dites à votre ami idémien Uru de ne pas être dépité : il a été d'une bravoure indiscutable, et une fois à bord du Vanguard il recevra la Larme idémienne des mains de notre ambassadeur.

Gagnez 2 .

Si vous jouez en campagne, lisez l'entrée 1807. Sinon, défaussez toutes les cartes Mission du plateau de Planète.

Bravo ! Vous avez terminé cette Opération !

ENTRÉE 1849

Enregistrement audio du commandant de l'Équipe de terrain

(à l'agent de la Section Reconnaissance :) Continue ! Vas-y ! Incroyable... C'était un sacré spectacle ! Agent, vous avez vaincu votre adversaire Il n'y a officiellement personne dans l'univers qui puisse lutter contre vous !

Gagnez 1 .

Défaussez la carte Menace *Mirage* : Section Reconnaissance et la figurine Membre d'équipage Reconnaissance qui n'a pas d'anneau de couleur.

S'il n'y a plus de cartes Menace sur le plateau de Planète, lisez l'entrée 1817.

ENTRÉE 1850

Enregistrement audio du commandant de l'Équipe de terrain

Ça ne fonctionne pas, c'est totalement inutile ! C'est une perte de temps, quelqu'un d'autre doit s'en charger !

Lancez  et  sur la carte Menace *Mirage* : Section Reconnaissance.

ENTRÉE 1851

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Bien joué ! À présent, on a l'initiative !

[ÉdT, agent 1] : En tout cas, on devrait pouvoir se défendre plus facilement.

[ÉdT, agent 2] : Tenez bon !

Effectuez le Test suivant :

D'autres Membres d'équipage peuvent vous Soutenir comme s'ils étaient dans le même Secteur.


 VOUS DÉFENDRE

  = 

  + 

Lisez l'entrée 1847.

Chaque Membre d'équipage

lance .

ENTRÉE 1852

Enregistrement audio du commandant de l'Équipe de terrain

Très bien, que l'Épreuve commence ! Uru a tenté de nous mettre en garde, mais rien ni personne n'aurait pu nous préparer à la vision de cette gigantesque Guide du Rituel, revenue pour nous injecter une substance. Quand celle-ci fera effet, nous serons capables de voir le serpent - l'ennemi héréditaire et mortel des Idémiens - et... nous devons le tuer au corps à corps.

L'Épreuve est censée déterminer si un Idémien peut encore trouver son moi primitif. Mais bordel, on n'est PAS des Idémiens !

C'est trop tard pour se plaindre. Le paysage change, se déforme et devient... surréaliste. Je suis terrifié, mais je fais de mon mieux pour tenter de le cacher.

Embarquez sur l'ISS, qu'ils disaient... vous explorerez l'univers. Et...


Ah, le voilà. Je le vois ! Armes au poing !

Lisez l'entrée 1819.

ENTRÉE 1853

Si toutes les cases de l'entrée 1841 sont cochées, cochez la case ci-dessous et appliquez son effet.

Sinon, rien ne se passe.

Gagnez 1 . Ensuite, poursuivez la lecture :

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Uru, écoutez-moi, je dois vous parler... Avez-vous remarqué que la Guide du Rituel agissait de manière erratique ?

[Uru] : Comment ça ?

[Cdt de l'ÉdT] : Le robot est corrompu, Uru... Elle ne vous octroiera pas la Larme idémienne dont vous rêvez tant. À la place, elle vous injectera une toxine mortelle qui vous tuera.

[Uru] : C'est impossible !

[Cdt de l'ÉdT] : Pourtant, c'est vrai. Nous avons un cadavre pour le prouver.

[Uru] : Alors... La Guide du Rituel est notre adversaire ?

[Cdt de l'ÉdT] : Je suis désolé d'avoir à vous l'annoncer, mais oui... Nous devons élaborer un plan pour la détruire.

[Uru] : Très bien, je vous crois.

ENTRÉE 1854


Si la silhouette *Guide du Rituel* est sur le plateau, Réactivez 3 .

Sinon, poursuivez la lecture.

Enregistrement audio du commandant de l'Équipe de terrain

OK, la Guide du Rituel ne s'est pas réactivée, et son analyse est terminée. La conclusion est effrayante : il semblerait que les Idémiens aient fini par négliger les contrôles du robot et sa maintenance. La Guide est donc défectueuse... et corrompue.

On aurait dû s'en douter quand elle nous a confondus avec des Idémiens... Et en fait, sa défaillance ne s'arrête pas là !

Gagnez 1 .

Cochez la première case non cochée de l'entrée 1841.

Remplacez la carte sur le Secteur 7 par la carte P000.

OPÉRATION : TARTARUS

ENTRÉE 1900

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt de l'ÉdT] : Soyez prudents. La descente va prendre du temps. Je me vois pas retourner à l'atterrisseur avec l'un de vous sur les épaules, alors gare à pas vous casser la figure !

[ÉdT, agent 1] : Ne vous inquiétez pas, commandant. On fait attention.

[ÉdT, agent 2] : J'ai si hâte de découvrir leurs moteurs !

[Cdt de l'ÉdT] : OK, regardez quand même où vous mettez les pieds.

Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte P455.

ENTRÉE 1901

Enregistrements déclassifiés de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent défunt 1] : Nous y sommes, mes amis... Je n'aurais jamais cru qu'un jour j'atteindrais le fond... de l'Enfer.

[ÉdT, agent défunt 2] : Dans un corps d'extraterrestre... pour pimenter un peu les choses !

[Cdt défunt de l'ÉdT] : On peut arrêter les blagues ? Jetons un œil alentour.

[ÉdT, agent défunt 1] : Mais... c'est l'Enfer. Littéralement.

[ÉdT, agent défunt 2] : « Un » Enfer, très bien décrit, d'ailleurs : il y a de nombreux écrits, et même quelques dessins. Ainsi qu'un panneau avec des boutons.

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Et une poignée. Qu'est-ce que c'est que ces trucs ?

[ÉdT, agent défunt 1] : Aucune idée. Cette bonne vieille IA me manque !

[Cdt défunt de l'ÉdT] : On n'y comprend rien... C'est une impasse, allons-nous-en.

Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte P459.

ENTRÉE 1902

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent défunt 1] : J'ai tellement de peine pour ces âmes tourmentées... J'aimerais trouver un moyen de leur venir en aide.

[ÉdT, agent défunt 2] : Et nous sortir de là, non ?

[Commandant défunt de l'ÉdT] : J'ai une idée. Après tout ce qu'on a entendu de la bouche des pêcheurs, je commence à espérer qu'on puisse inverser le flux des âmes.

[ÉdT, agent défunt 1] : Mais comment ?

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Ça va vous sembler bizarre, mais... et si c'était possible mécaniquement ? En poussant un levier, ou en tournant une clef, que sais-je. Jetons un œil alentour.

Remplacez la carte Mission M41 par la carte Mission M42.

Poursuivez la partie.

ENTRÉE 1903

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

Il n'y a plus de doute. Je ne peux pas raisonner davantage. L'aura sous-jacente du péché est devenue trop intense : nous avons péché - c'est un fait.

Et nous allons être punis.

Ils viennent nous châtier. Il est trop tard pour nous enfuir.

Réactivez 1 .

Faites progresser de 1 toutes les Pistes de Temps.

ENTRÉE 1904

Débriefing enregistré du commandant de l'Équipe de terrain













Votre attention : vous connaissez le but de la mission, mais je tiens à insister sur la prudence qu'elle requiert.

Nous n'avons détecté aucun signe de vie dans la station, mais elle dispose peut-être de systèmes de défense actifs. De plus, ce qui a causé la mort ou la fuite des êtres qui ont bâti la base se trouve peut-être encore ici...

Gardez en tête que nous ignorons tout de cette espèce, sa culture ou son mode de pensée. Ça signifie que le moindre pas peut nous conduire dans un piège et que chaque décision sera un dilemme... En d'autres mots : ne touchez à rien, et n'entrez pas dans un bâtiment suspect. Restez vigilants, réfléchissez et analysez chaque situation. Mon but, c'est de tous vous ramener vivants, OK ?

Commencez la Procédure d'Atterrissage :

1. Sur le plateau Atterrisseur, placez un marqueur sur la case « S » de la Piste d'Atterrissage.
2. Lancez le dé de Danger et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu sur la table ci-dessous. Si plusieurs options sont possibles, choisissez-en une (ne choisissez que des options que vous pouvez résoudre entièrement). Dans les rares cas où un Membre d'équipage est censé gagner une quatrième Blessure, ignorez cette carte Blessure et son dé.
3. La Piste d'Atterrissage progresse (déplacez le marqueur de 1 cran vers la droite), mais pas au-delà de la dernière case.
4. Si le marqueur atteint la case « Atterrissage réussi », lisez l'entrée 1920. Sinon, retournez à l'étape 2.

	Fragments d'Astéroïde	Choisissez entre : <ul style="list-style-type: none"> » Encaisser la collision Remettez dans l' « Armurerie » 5 moins  cartes Équipement prises au hasard. » Manœuvre d'évitement Chaque Membre d'équipage  7 moins .
	Éléments de la Structure de la Station	Choisissez entre : <ul style="list-style-type: none"> » Voler soute en avant Perdez 0 moins  Provisions. » Voler cockpit en avant Chaque Membre d'équipage .
	Un passage étroit	Choisissez entre : <ul style="list-style-type: none"> » Se glisser à l'intérieur Si  est supérieur ou égal à 5, rien ne se passe. Sinon, chaque Membre d'équipage lance . » Rebrousser chemin et emprunter une autre route Chaque Membre d'équipage gagne une Blessure Trauma.
	Tunnel caché	Choisissez entre : <ul style="list-style-type: none"> » Avancer lentement Chaque Membre d'équipage  pour lire l'entrée 1920. » Voler à côté du Tunnel Faites progresser la Piste d'Atterrissage.

ENTRÉE 1905

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'ÉdT] : OK, bon, trois, deux, un...

*** bips de mise en marche
d'une console de commande ***


[ÉdT, agent 1] : Ça marche !

[Cdt de l'ÉdT] : C'est curieux, j'ai des picotements dans les doigts. J'ai l'étrange sensation d'avoir touché une relique sacrée, pas un simple panneau de commande.

[ÉdT, agent 1] : La console est allumée, mais rien ne se passe.

[ÉdT, agent 2] : Si si, il se passe quelque chose...

[Cdt de l'ÉdT] : Je l'entends moi aussi. Il y a de l'agitation, à l'entrée.

Cocher la case C de l'entrée 1979. Si cette case est déjà cochée, Réactivez l' .

Si les Circonstances planétaires G40 sont sur le plateau, lisez l'entrée 1903. Sinon, lisez l'entrée 1932.

ENTRÉE 1906

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant défunt de l'ÉdT] : Du coup... Vous vous cachez ici ?

[Habitante défunte 1] : Il n'y a aucun moyen de rester cachés, les Chiens finiront par me trouver. Ils sont infatigables, moi pas.

[ÉdT, agent défunt 2] : Ne pouvez-vous pas les affronter ?

[Habitante défunte 1] : Non. Mais même si je le pouvais, je n'en ferais rien. Je suis épuisée. Quand je vois un Gardien de l'Enfer approcher, j'abandonne, ils s'y prennent plus doucement avec vous si vous ne résistez pas.

[ÉdT, agent défunt 2] : Un Gardien de l'Enfer ?

[Habitante défunte 1] : C'est ainsi que nous appelons les Chiens de l'Enfer, ici.

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Mais ils vous ont déjà attrapée une fois, non ? Pourquoi vous attraper à nouveau ?


[Habitante défunte 1] : Pour que je meure et ressuscite. Notre supplice ne doit pas s'interrompre.

[ÉdT, agent défunt 1] : Et pourquoi êtes-vous ici ?

[Habitante défunte 1] : J'ai pris une bouteille d'oxygène pour mon usage personnel. Je suffoquais, mais prendre ce qui n'est pas à vous est interdit.

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Intéressant... On a croisé cette loi, un peu plus tôt. Tout ce que nous avons appris nous sera sans doute très utile.

Piochez 1 carte de Section.

Cocher la case G de l'entrée 1979. Si cette case est déjà cochée, Réactivez l' .

ENTRÉE 1907

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant défunt de l'ÉdT] : Ce bâtiment ressemble à un immense haut-fourneau.

[ÉdT, agent défunt 1] : Plutôt décourageant, comme découverte.

[ÉdT, agent défunt 2] : Pas tout à fait... Regardez, là-bas. Je pense que non seulement c'est un creuset qui consume les âmes, mais qu'en plus... c'est une salle de contrôle !

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Et il y a quelqu'un aux commandes. Je brûle d'envie de discuter avec...

*** bruits de pas qui résonnent ***

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Excusez-moi... on ne vous dérange pas ?

[Cdt défunt de la base] : Mais... Qui êtes-vous ?

[Cdt défunt de l'ÉdT] : C'est une longue histoire. Disons que nous sommes des survivants et que nous faisons tout notre possible pour quitter cet endroit.

[Cdt défunt de la base] : Ah, de vrais sentiments. De vraies personnes avec qui parler !

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Bien, parlons, alors... Qui êtes-vous ?

[Cdt défunt de la base] : Je suis Grohlan. J'étais un des dirigeants de cette nation autrefois fière et prospère qui voyageait à travers l'univers en affrontant habilement tous les obstacles rencontrés, dans un esprit d'unité et de courage. Pour éviter qu'un éventuel manque de discipline ne paralysé nos avancées, nous avons créé une religion censée nous rendre plus puissants et plus rigoureux ; et comme il n'existait aucun Enfer pour motiver notre peuple, nous en avons créé un... quelques temps après, nous avons découvert

que consumer des âmes était un moyen idéal pour propulser la base. C'est pour ces deux raisons que nous n'avons eu de cesse d'ajouter des lois toujours plus strictes, et...

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Vous avez créé un cercle vicieux infernal.

[Cdt défunt de la base] : Oui... Il nous est rapidement devenu impossible de ne pas pécher. Nous disposions d'énormément de carburant... mais là-haut, il n'y avait plus personne pour l'utiliser. Nous avons échoué.

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Si même vous êtes ici, c'est un échec total.

[Cdt défunt de la base] : C'est vrai. Chaque fois qu'un groupe d'âmes brûle, moi aussi, mais je renaiss ici pour souffrir à nouveau. Cette douleur sans fin...

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Écoutez, je pense pouvoir vous procurer l'apaisement dont vous avez tant besoin. Il doit y avoir un moyen d'inverser le flux d'âmes et de vous ramener à votre vie d'avant.

[Cdt défunt de la base] : Il y a bien un moyen... C'est une clef, que vous devez tourner...

[Cdt défunt de l'ÉdT] (enthousiaste) : J'en étais sûr ! Savez-vous où elle se trouve ?

[Cdt de la base défunt] : Eh bien... je l'ai sur moi, mais pour l'utiliser, vous devez faire preuve d'un tel courage que...

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Donnez-moi cette clef !

Gagnez la Découverte unique **34**.

Gagnez 2 Indices Technologie extraterrestre.

Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte **P000**.

ENTRÉE 1908

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

Je ne peux plus courir. Je suis trop fatigué pour réfléchir, je... me fiche de ce qu'ils peuvent bien me faire. À l'équipage du *Vanguard*, merci. À vous tous. Ç'aura été... une sacrée aventure.

Ces statues sont en fait des robots, des inquisiteurs mécanisés qui servent la... religion locale extrêmement stricte. L'un d'eux s'approche. Les Chiens de l'Enfer... je comprends, maintenant. Il n'est pas... hostile à mon égard. C'est comme s'il ne faisait que son boulot. Je ne résisterai pas. Je ne peux pas.

Le Chien de l'Enfer le sent, je crois. Il se penche doucement vers moi. Il tient un... un collier ?? Hé, je ne suis pas un de vos Pécheurs ! Retire-moi ça. Non, je ne suis pas...

Piochez 1 carte de Section et Réactivez 2 .

Cochez la case **G** de l'entrée 1979. Si cette case est déjà cochée, Réactivez 1 .

Lisez l'entrée 1917.

ENTRÉE 1909

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

Très bien, l'IA a achevé la première phase de déchiffrement. Il semble que ces documents soient des relevés : en somme, des listes de matériel à disposition de la base. Fait intéressant, la même phrase apparaît à la fin de chaque feuillet. Elle stipule que s'emparer des biens communs pour un usage personnel est prohibé, et considéré comme un grave péché, même si ces biens sont usés, cassés ou superflus. Pourquoi ces gens étaient-ils donc si stricts ?

Piochez 1 carte de Section.

Cochez la case **D** de l'entrée 1979.

Si cette case est déjà cochée, Réactivez 1 .

ENTRÉE 1910

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent défunt 1] : Il y a un feu de camp qui crépite, là-bas.

[ÉdT, agent défunt 2] : Deux pécheurs sont assis, sans doute pour se réchauffer.

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Je me demande pourquoi... il ne fait pas froid.

[ÉdT, agent défunt 1] : Comme s'il y avait quoi que ce soit de logique ici...

*** *crissements de pas, crépitements du feu* ***

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Bonjour. Euh, nous sommes...

[Habitante défunte 1] : Peu importe qui vous êtes, non ?

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Bon... Qui êtes-vous, alors ?

[Habitante défunte 1] : Nous sommes morts.

[Habitante défunte 2] : De défunts pécheurs. Comme tous ceux que vous trouverez ici.

[ÉdT, agent défunt 1] : C'est la différence entre vous et nous ! Nous n'avons pas commis le moindre péché !

[Habitante défunte 1] : Ils nient tous.

[Habitante défunte 2] : Vous avez dû enfreindre une sainte règle... Notre base possédait un vrai labyrinthe de principes, dont la complexité croissait chaque jour. Pécher devenait chaque jour plus simple. Moi, par exemple, j'ai tué quelqu'un sans le savoir.

[Habitante défunte 1] : Et moi j'ai volé une bouteille d'oxygène. Les Chiens nous ont très vite attrapés.

*** *rires ironiques* ***

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Les Chiens... ils ont pris nos corps !

[Habitante défunte 1] : Ils finissent toujours par vous attraper, tôt ou tard. Et ils vont attraperont, encore et encore.

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Encore ? Mais... nous y sommes déjà, dans votre horrible Enfer !

[Habitante défunte 2] : Les Chiens ne cessent jamais leur traque (rires secs). Notre répit s'achèvera bientôt... Tout comme le vôtre.

[Habitante défunte 1] : Et ils vous chasseront de nouveau.

[ÉdT, agent défunt 2] : Ça n'a pas de sens... (soupir résigné). Mais commandant, ces deux misérables nous aideront peut-être à partir d'ici !

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Seulement si on parle au bon pécheur... On a un meurtrier et une voleuse d'oxygène. Réfléchissez à tout ce qu'on a appris : lequel des deux est un véritable pécheur ?


Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte **P456**.

ENTRÉE 1911

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

J'observe une des cuves d'oxygène, enfin une forme normale dans cet océan de mystères. Bon, voilà une bonne trouvaille, mais je vais devoir les laisser, elles sont trop lourdes et trop encombrantes pour être transportées.

Piochez 1 carte de Section.

Cochez la case **D** de l'entrée 1979. Si cette case est déjà cochée, Réactivez 1 .

Si les Circonstances planétaires **G40** sont sur le plateau, lisez l'entrée 1903. Sinon, lisez l'entrée 1932.

ENTRÉE 1912

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent défunt 1] : Alors, répétez-moi... Vous êtes ici parce que... vous avez omis de faire un signe de dévotion en entrant dans l'usine ?

[Habitante défunte 1] : Oui. C'est un grave péché. Se signer, c'est indiquer qu'on se consacre à travailler pour le bien de la communauté. Quiconque oublie de se signer prouve qu'il n'est pas la bonne personne pour cette tâche.

[ÉdT, agent défunt 2] : On a croisé cette règle, c'est ce qui nous a fait comprendre que vous étiez de véritables pécheurs - au regard de votre religion, bien sûr, car à nos yeux c'est si anodin... et trop minime pour être condamné de la sorte.

[**Habitante défunte 1**] : Vous avez peut-être raison... En fait, certains d'entre nous le pensent. Quoi qu'il arrive, nous sommes condamnés, donc notre liberté d'expression est tout ce qui nous reste. Nous avons récemment discuté de nos chances de rentrer...

[**ÉdT, agent défunt 2**] : Sur l'autre disque ? C'est possible ?!?

[**Habitante défunte 1**] : Des rumeurs circulent. Comme nous avons été envoyés ici via un flux d'énergie, il serait apparemment possible de le convertir pour partir dans l'autre sens.

[**Cdt défunt de l'ÉdT**] : Comment ?

[**Habitante défunte 1**] : Nous l'ignorons. Seul un expert de la Sainte Loi pourrait nous le dire.

Piochez 1 carte de Section.

Cochez la case **L** de l'entrée 1979. Si cette case est déjà cochée, Réactivez l'icône.

ENTRÉE 1913

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[**ÉdT, agent 1**] : Chef, on doit se tirer d'ici, sinon on est cuits !

[**Cdt de l'ÉdT**] : Je sais, je réfléchis... C'est la première fois que j'essaie de m'évader d'une prison située en Enfer, pas vous ?





[**ÉdT, agent 1**] (d'une voix faible) : Si, mais... il faut agir, là !



Cochez la première case non cochée. Si toutes les cases sont cochées, lisez l'entrée 1949.

Sinon, poursuivez la lecture.

L'évacuation est impossible car vous n'êtes pas tout à fait en vie... !

Les Membres d'équipage qui ont gagné une quatrième Blessure effectuent un Test de Survie : lancez trois dés de Blessure. Si le résultat est 1  et 1 , ou bien 2  et 1 , le Membre d'équipage a échoué au Test de Survie. Retirez-le de sa pochette de Rang. Remplacez tous ses dés dans son compartiment de Section, et ses Équipements dans l'Armurerie. L'Exploration planétaire se poursuit sans lui, retirez sa figurine du plateau de Planète. Si le Membre d'équipage réussit son Test de Survie, continuez la partie.

Si tous les Membres d'équipage sont à présent morts, lisez l'entrée 1949.

ENTRÉE 1914

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[**ÉdT, agent 1**] : Ces documents ne nous appartiennent pas !

[**ÉdT, agent 2**] : On ne les manipule que pour en apprendre davantage sur les habitants de la base. De plus, il n'y a personne à qui demander la permission...

[**Cdt de l'ÉdT**] : Je comprends ton inquiétude. Pour les anciens résidents, le vol était un grave péché. Mais la station est abandonnée, il n'y a pas âme qui vive dans les environs.

[**ÉdT, agent 1**] : Pas âme qui vive, certes !

[**ÉdT, agent 2**] : Que veux-tu dire ?

[**ÉdT, agent 1**] : Vous vous souvenez des deux monuments devant lesquels on est passés, il y a une minute ? Commandant, ils avancent vers nous !

Si la carte Circonstances planétaires **G40** est sur le plateau, lisez l'entrée 1903. Sinon, lisez l'entrée 1932.

ENTRÉE 1915

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

Nous montons à pied, ce qui n'est pas plus facile. Il y a d'énormes fissures partout : la structure tient à peine debout. J'aurais préféré qu'une partie de l'équipe nous attende en bas, mais personne n'avait envie de rester avec les Chiens de l'Enfer...

C'est étrange, que des explorateurs aussi entraînés que nous aient peur de simples statues. Je dois admettre qu'elles ont quelque chose d'inquiétant.

Ah, la porte, enfin.

Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte **P454**.

ENTRÉE 1916

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[**ÉdT, agent 1**] : Encore une structure non identifiée.

[**ÉdT, agent 2**] : Je dirais que c'est l'installation chargée de maintenir l'atmosphère. Je suis à peu près sûr que ces machines produisent de l'oxygène.

[**Commandant de l'ÉdT**] : Tu as sans doute raison. Il y a un entrepôt à ciel ouvert, rempli de réservoirs cylindriques. Ils doivent être pleins d'oxygène.

[**ÉdT, agent 1**] : Allons jeter un œil.

[**ÉdT, agent 2**] : J'aimerais qu'on aille d'abord voir les machines, voire qu'on tente de les mettre en marche. Qu'en dites-vous, commandant ?

Tous les joueurs discutent et choisissent une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale). Vous devez être prudents :

- » **Regarder les machines** – Lisez l'entrée 1948.
- » **Entrer dans un entrepôt de bouteilles d'oxygène** – Lisez l'entrée 1973.
- » **Allumer les machines** – Lisez l'entrée 1966.
- » **Ne rien faire** – Réactivez l'icône et poursuivez la partie.

ENTRÉE 1917

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[**ÉdT, agent 1**] (pantelant) : On est en sécurité ?

[**ÉdT, agent 2**] : Bien au contraire ! Ce truc connaît les lieux comme sa poche !

[**ÉdT, agent 1**] : Il est plus lent que nous.

[**ÉdT, agent 2**] : Mais il ne se fatigue pas...

[**Cdt de l'ÉdT**] : Silence, il arrive.

***** bruits de pas mécaniques qui approchent *****

[**Cdt de l'ÉdT**] : Par ici !

***** bruits de course *****

[**ÉdT, agent 1**] : Il y en a un autre de ce côté !

[**ÉdT, agent 2**] : C'est un piège !

[**Cdt de l'ÉdT**] : Repli ! On bat en retraite !

***** bruits de course ; cri de douleur *****

[**ÉdT, agent 1**] : Ma cheville... Chef, Il m'a eu !

[**Cdt de l'ÉdT**] : Il est temps de défendre notre position. Ouvrez le feu !

***** tir nourri *****

[**ÉdT, agent 1**] : Non, lâche-moi ! Chef, ce truc m'a attrapé !

[**ÉdT, agent 2**] : Crevure, lâche mon ami !

[**Cdt de l'ÉdT**] : Continuez de tirer !

[**ÉdT, agent 1**] : Noon !

[**ÉdT, agent 2**] : Nos armes ne lui font rien, à cette enflure !

[**Cdt de l'ÉdT**] : Merde ! CAPCOM... nous avons perdu l'un des nôtres.

[**ÉdT, agent 2**] : Un autre robot arrive.

[**Cdt de l'ÉdT**] : C'est pas vrai... Courez !

S'il n'y a plus qu'une figurine Membre d'équipage sur le plateau de Planète, lisez l'entrée 1962. Sinon, poursuivez la lecture.

Placez sur leur plateau Équipage toutes les figurines Membre d'équipage qui se trouvent sur une carte PDI **P000** ou **P001**. Elles ne font plus partie du jeu (jusqu'à ce que tous les joueurs soient attrapés).

ENTRÉE 1918

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[**ÉdT, agent 2**] : Je m'attendais à ce qu'on découvre une salle des machines, pas une chapelle !

[**ÉdT, agent 1**] : Une chapelle ?

[**ÉdT, agent 2**] : Oui, faute de trouver un terme plus adapté... Voyez par vous-mêmes : des symboles religieux recouvrent les panneaux et les poignées, tout comme

les câbles. En d'autres termes, on pourrait relier le symbolisme de leur religion à la manière dont fonctionnent les moteurs. Je n'arrive même pas à savoir de quel type d'énergie ils ont besoin pour tourner.

[ÉdT, agent 1] : Donc on perd notre temps, en restant ici ?

[ÉdT, agent 2] : Peut-être pas... Je réalise que les câbles les plus épais s'enfoncent vers l'autre disque. Vous savez, la partie inférieure de la station. Et si la source d'énergie se trouvait là-bas, tout simplement ?

[Commandant de l'ÉdT] : Bien, quittons cette « chapelle des machines » et continuons la mission.

[ÉdT, agent 2] : Hé, nous pourrions aussi tenter de les mettre en marche, non ?

Piochez 1 carte de Section.

Cochez la case **H** de l'entrée 1979. Si cette case est déjà cochée, Réactivez 1 .

ENTRÉE 1919

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : C'est bien plus vaste que ce que je pensais.

[ÉdT, agent 2] : Aucune tour ne sera assez grande pour me faire oublier tous ces cadavres découverts en bas... Il y en avait des milliers ! Par le Vide intersidéral, qu'est-ce qui a bien pu se passer ?

[Commandant de l'ÉdT] : La vue depuis le sommet nous fournira peut-être des indices. En attendant, attention à ne pas marcher sur un corps.

[ÉdT, agent 1] : Jamais de la vie !

[ÉdT, agent 2] : Tiens, il y a une plaque, ici. D'après l'IA, la tour est « aussi majestueuse et lisse qu'une âme immaculée ».

[Commandant de l'Équipe de terrain] : J'aperçois des escaliers qui grimpent jusqu'au sommet.

*** respiration lourde, haletante ***

[ÉdT, agent 1] : C'était... une sacrée... montée...

[ÉdT, agent 2] : Mais ça en valait la peine, je pense. Regardez, on voit l'atterrisseur. Et non loin, ce qui semble être un temple.

[Cdt de l'ÉdT] : Et la structure, là-bas ? Si je devais parier, je dirais que c'est une usine.

[ÉdT, agent 1] : Sans doute. Regardez, dans sa cour, il y a des dizaines, non, des centaines de statues !

[ÉdT, agent 2] : Autre détail, on voit une zone dégagée entre le temple et l'usine, comme si les habitants avaient voulu rester à distance de chacun des deux.

[Cdt de l'ÉdT] : C'est un autre point qui mérite réflexion.

Lisez l'entrée 1942.

ENTRÉE 1920

1. Préparez le plateau de Planète

- Ouvrez la Planétopédie aux pages **18-19** (*Tartarus - Métropolis*).
- Remplissez la partie droite du plateau de Planète avec la carte Mission **M40** comme indiqué.
- Retirez du jeu la carte Atterrisseur **L09**.
- Placez le sac à Indices à côté du plateau de Planète. Assurez-vous qu'il contient 20 pions Indice.
- Mélangez séparément les cinq paquets Découverte, et placez-les au-dessus du plateau de Planète.
- Mélangez le paquet Événement (avancé) et placez-le à gauche du plateau de Planète. Si vous jouez cette Opération comme un scénario à part, les Événements avancés peuvent être dans l'Enveloppe secrète.
- Placez le paquet Blessure à droite du plateau de Planète.
- Placez les silhouettes Chiens de l'Enfer sur le Secteur **1** et le Secteur **6**. Pour l'instant ils n'ont pas de carte Menace associée sur le plateau, ne les déplacez pas avant d'en avoir reçu l'instruction.

2. Débarquez

- Placez la silhouette de l'Atterrisseur sur le Secteur **2**.
- Placez tous les Membres d'équipage sur le Secteur **2**.

- Ne placez pas la carte de Rang sur la table. Si vous jouez cette Opération dans le cadre de la campagne, vos Membres d'équipage obtiendront un nouveau rang en fonction de leur performance durant cette Exploration.
- Les joueurs se répartissent les cartes Équipement Personnel et les cartes Équipement de Mission. Aucun Membre d'équipage ne peut avoir de carte Équipement appartenant à une autre Section. Si vous ne parvenez pas à vous mettre d'accord, le joueur de la Section Ingénierie tranche.
- Chaque Membre d'équipage place un marqueur Tour sur son plateau Équipage, face « Tour disponible » visible.
- Placez le nombre de marqueurs indiqué sur l'emplacement Charges de chaque plateau Équipage.
- Chaque Membre d'équipage pioche dans son paquet de Section le nombre de cartes de Section indiqué sur son plateau Équipage.
- Le joueur de la Section Reconnaissance choisit un Membre d'équipage, qui recevra le marqueur Départ.

3. Commencez votre Exploration planétaire !

ENTRÉE 1921

Enregistrement de l'Équipe de terrain


[ÉdT, agent 2] : Ceux qui vivaient ici devaient être d'excellents bâtisseurs, et pleins de ressources. Quelle que soit la catastrophe subie par la station, la plupart des infrastructures y ont survécu.

[Cdt de l'ÉdT] : Le centre te semble opérationnel ?

[ÉdT, agent 2] : Je l'ignore. Cette console est sans doute le panneau de commande principal. Pourquoi ne pas tenter de l'activer ? Nous pourrions peut-être déplacer la station...

[Cdt de l'ÉdT] : Ou foutre le bazar. Pour l'instant, on ne sait presque rien de ces gens ni de leurs intentions.

Tous les joueurs discutent et choisissent une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale). Vous devez être prudents :

- » **Regarder attentivement les panneaux** – Lisez l'entrée 1974.
- » **Démarrer le système de contrôle de la station** – Lisez l'entrée 1905.
- » **Quitter cet endroit** – Défaussez la carte **P454** de ce Secteur.
- » **Ne rien faire** – Réactivez 1  et poursuivez la partie.

ENTRÉE 1922

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : C'est le centre névralgique de la station, commandant.

[ÉdT, agent 2] : Je pense qu'il s'agit du poste de commande. C'est sans doute ici que ceux qui dirigeaient cette communauté prenaient leurs décisions.

[Commandant de l'ÉdT] : Des décisions fatales... D'ici, on peut grimper jusqu'au sommet, ou commencer par inspecter la section souterraine.


[ÉdT, agent 1] : Les deux options me paraissent bonnes, mais...

[Cdt de l'ÉdT] : Mais quoi ?

[ÉdT, agent 1] : Je sais pas... Partout où on va, on croise la route de ces statues bizarres... les Chiens de l'Enfer, c'est ça ? Elles me foutent les jetons.

[Cdt de l'ÉdT] : Elles sont impressionnantes, mais ça reste des statues, rien de plus. On avance.

Tous les joueurs discutent et choisissent une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale). Vous devez être prudents :

- » **Aller tout en haut** – Lisez l'entrée 1915.
- » **Aller dans les souterrains** – Lisez l'entrée 1900.
- » **Ne rien faire** – Réactivez 1  et poursuivez la partie.

ENTRÉE 1923

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : On est trop loin pour voir les détails, commandant. Je sais que c'est à gerber, mais je pense qu'on devrait...

[ÉdT, agent 2] : Je viens de remarquer que certains des corps portent un collier massif.

[ÉdT, agent 1] : C'est peut-être juste décoratif.

[ÉdT, agent 2] : Oui, sans doute, mais les postures sont différentes. Regardez, les membres de ceux qui portent un collier sont écartés comme s'ils étaient morts en pleine agitation. Ceux qui n'en ont pas gisent simplement au sol, leurs membres le long du corps, comme si leur mort avait été moins dramatique – comme s'ils n'avaient pas résisté.

[ÉdT, agent 1] : C'était un suicide collectif, tu penses ?

[Cdt de l'ÉdT] : Si c'est le cas, les colliers ont pu jouer un rôle. Réfléchissons à notre plan d'action.

Piochez la carte de Section.

Cochez la case **B** de l'entrée 1979. Si cette case est déjà cochée, Réactivez l'icône.

ENTRÉE 1924

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

Nous pénétrons dans le bâtiment. Il fait sombre et le silence est frappant. On dirait que toute vie a été aspirée d'entre ces murs : les portes ont été forcées et le mobilier gît renversé au sol. Quelqu'un – ou quelque chose – a dû expulser ou engloutir les résidents... mais où sont-ils passés ? Nulle trace de ce qui a pu se passer. On vérifie chaque pièce, l'une après l'autre, mais l'ambiance est étrange et démoralisante. Comme si on explorait une coquille vide et sans vie...

Il ne nous reste qu'une pièce à inspecter, une sorte d'appartement gigantesque. J'espère qu'on y trouvera des indices.

Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte **P450**.

ENTRÉE 1925

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Dépêchez-vous ! Ça s'approche !

[Commandant de l'ÉdT] : Je sais, je le vois. Allez, il ne reste que quelques mètres !

***** grognement accompagnant un effort, pas qui s'approchent à une cadence mécanique *****

[ÉdT, agent 2] (d'une voix faible) : Ne m'abandonnez pas ici...

[Cdt de l'ÉdT] : Personne ne va t'abandonner.

[ÉdT, agent 1] : Là, viens... je vais t'aider.

***** chuintement de portes qui s'ouvrent *****

[ÉdT, agent 1] : On est à l'intérieur.

[Cdt de l'ÉdT] : Attachez vos ceintures ! CAPCOM, on a un agent blessé. Évacuation d'urgence enclenchée.

[CAPCOM] : Bien reçu, atterrisseur.

Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur.

Défaussez toutes les Découvertes non uniques depuis le plateau Atterrisseur.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **25** et débutez la phase de Gestion du Vaisseau.

ENTRÉE 1926

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent défunt 1] : Je pense qu'on a atteint les faubourgs de cet...

[ÉdT, agent défunt 2] : Enfer.

[Cdt défunt de l'ÉdT] : On n'aurait pas pu trouver meilleur nom. Regardez ce pêcheur, il essaie de s'enfuir, non ?

[ÉdT, agent défunt 1] : Oh, il a disparu !

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Impossible... Approchons-nous.

***** crissements de pas *****

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Regardez, il y a un énorme gouffre, qu'on ne voyait pas d'où on était. La pauvre âme a sauté dans le vide... C'est un sacré gouffre !

[ÉdT, agent défunt 1] : Quel gouffre, oui ! On n'en voit pas le fond.

[ÉdT, agent défunt 2] : Regardez, un autre habitant s'y jette aussi !

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Apparemment, ils croient que ça mettra fin à leur supplice.

***** bruits de pas *****

[Habitante défunte 1] : Bienvenue, camarades pêcheurs.

[Habitante défunte 2] : Quel est votre péché ?

[ÉdT, agent défunt 1] : Nous n'avons commis...

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Notre liste est longue. Et vous ?

[Habitante défunte 1] : Je me suis suicidée. Ma folie m'a portée à croire que la vie après la mort serait meilleure.

[Habitante défunte 2] : Quant à moi, j'ai emporté des documents importants chez moi. Ça a été vu comme du vol.

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Voilà de graves péchés. OK, Équipe de terrain, on se concentre : est-ce qu'on en sait assez pour décider lequel des deux est un véritable péché ? Auquel devrions-nous parler ? Notre décision doit être avisée, choisir un prétendu pêcheur pourrait nous porter préjudice.

Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte **P462**.

ENTRÉE 1927

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

On approche d'une structure imposante, un centre religieux ou un temple, peut-être. L'entrée est « gardée » par quelques statues menaçantes dotées de tentacules. Notre IA a déchiffré le terme qui leur correspond : ce sont des Chiens de l'Enfer. Voilà qui rend leur fonction encore inconnue inquiétante, voire dérangeante.

Les habitants de la base étaient sans doute viscéralement attachés à leurs principes religieux ; j'espère qu'on trouvera plus d'informations à leur sujet dans le temple. C'est juste que... je n'arrive pas à me débarrasser de l'impression que les statues me fixent d'un air réprobateur.

Cet endroit me perturbe, aucun doute !

Tous les joueurs discutent et choisissent une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale). Vous devez être prudents :


- » Entrer dans le temple – lisez l'entrée 1969.
- » Examiner les statues – lisez l'entrée 1957.
- » Ne rien faire – Réactivez l'icône et poursuivez la partie.

ENTRÉE 1928

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

Quel spectacle incroyable ! Les Chiens de l'Enfer s'effondrent les uns après les autres ; il doit se passer quelque chose dans l'enfer du disque inférieur, car nous captions d'importantes secousses. Mais ce n'est rien comparé au flux d'âmes : ce n'est d'ailleurs plus un flux, mais un torrent turbulent. Les âmes se déversent par flots dans toute la base et recouvrent les corps gisant au sol. Ils... Je n'arrive pas à y croire, mais les cadavres munis de colliers s'animent ! Ils sont de nouveau vivants... Certains, apparemment capables de survivre assez longtemps au froid du vide pour rejoindre un abri, rampent même vers les bouteilles d'oxygène restantes. Je crois qu'on n'a plus rien à faire ici. Nous sommes prêts à rejoindre le vaisseau.

Défaussez les cartes Mission **M40** et **M42**.

Si vous jouez cette Opération dans le cadre de la campagne, gagnez 3 . Lisez l'entrée 1943.

ENTRÉE 1929

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'ÉdT] : Ne regardez pas les statues trop longtemps. Certes, elles sont énormes et menaçantes, mais elles sont sans vie. Elles sont juste posées là...

[ÉdT, agent 1] : À nous observer.

[Cdt de l'ÉdT] : Une statue, ça n'observe pas.

[ÉdT, agent 1] : Pourtant, elles me font me sentir coupable.

[ÉdT, agent 2] : Exact, il y a comme une justice ardente dans leur regard...

[Cdt de l'ÉdT] : Ce ne sont rien d'autre que des statues !

[ÉdT, agent 1] : Vous le sentez pas, commandant ?

[Cdt de l'ÉdT] (hésitant) : Si... Mais j'essaie de rester rationnel.

[ÉdT, agent 1] : Voilà l'entrée de l'usine. On entre ?

[Cdt de l'ÉdT] : Oui, allons-y.

*** bruits de portes qui s'ouvrent ***

[ÉdT, agent 1] : C'est la première fois que je vois une usine remplie de symboles et d'écrits religieux.

[ÉdT, agent 2] : Je sais ce que ces derniers signifient.

[Cdt de l'ÉdT] : Quoi donc ?

[ÉdT, agent 2] : Que nous devrions sortir. Vite !

[Cdt de l'ÉdT] : Je vais pas te contredire... On sort. Maintenant !

Piochez 1 carte de Section.

Cochez la case **F** de l'entrée 1979. Si cette case est déjà cochée, Réactivez l'icône.

Si les Circonstances planétaires **G40** sont sur le plateau, lisez l'entrée 1903. Sinon, lisez l'entrée 1932.

ENTRÉE 1930

Lisez l'entrée 1955.

ENTRÉE 1931

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : C'est pas en appuyant sur des boutons au hasard que tu vas arriver à quoi que ce soit.

[ÉdT, agent 2] : Je ne sais toujours pas comment mettre en marche cette chose.

[Commandant de l'ÉdT] : OK, tu auras essayé, tant pis. On pourra revenir.

[ÉdT, agent 2] : Je peux aussi extraire des éléments du tableau de commande, et je les analyserai à bord du Vanguard.

[ÉdT, agent 1] : Très bien, je vais t'aider.

[Cdt de l'ÉdT] : Euh, vous avez entendu ce bruit ?

[ÉdT, agent 1] : Ouais... C'est moi, ou il y a quelqu'un qui arrive ?

Si les Circonstances planétaires **G40** sont sur le plateau, lisez l'entrée 1903. Sinon, lisez l'entrée 1932.

ENTRÉE 1932

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

Hé, par les Anneaux de... Merde, c'est eux ! C'est pas des statues ! Je répète, ce ne sont pas des statues mais des robots, étonnamment agiles et rapides. Ils nous ont pris en chasse !

*** haletant ***

CAPCOM, vous me recevez ? D'immenses sentinelles robotiques nous pourchassent ! Pouvez-vous nous aider ? Nous tentons de les distancer pour nous cacher d'elles, mais elles connaissent mieux les lieux que nous. Tout ce que nous pouvons faire, c'est gagner un peu de temps.

Quoi, « Pécheurs » ? Elles hurlent « Pécheurs ! » dans notre dos. Dépêchez-vous tout le monde, par là !

Placez la carte **G40** sur l'emplacement Circonstances planétaires.

Placez la carte Menace *Chiens de l'Enfer* sur l'emplacement indiqué, au-dessus du plateau de Planète. Elle est à présent active. Les silhouettes déjà placées sur le plateau correspondent à cette carte Menace.

Remplacez la carte PDI du Secteur 1 et du Secteur 6 par la carte **P001**. Chaque Membre d'équipage sur ces Secteurs peut se déplacer vers n'importe quel Secteur connecté.

Conseil : Vous n'avez nulle part où aller. Essayer de découvrir le plus de choses possible avant d'être attrapés. Les connaissances engrangées vous seront très utiles pour de futures missions.

ENTRÉE 1933

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : On dirait une lettre manuscrite.

[Commandant de l'ÉdT] : C'est un vrai gribouillis, mais notre IA sera peut-être capable de la déchiffrer. Donnez-la-moi.

*** série de bips ***

[ÉdT, agent 2] : Ça prend une éternité...

[Cdt de l'ÉdT] : Patience. Regardez, elle a traité les premiers mots ! Ça dit : « Ils arrivent ».

[ÉdT, agent 1] : Oh Oh... j'ai un mauvais pressentiment.

[Cdt de l'ÉdT] : Chhh... ça continue : « Aucun doute, ils sont à mes trousses. L'Enfer m'attend. J'ignorais que je n'avais pas le droit d'entrer ici ! Je ne savais pas que c'était un péché ! Il n'y a pas si longtemps, cet endroit était rempli de gens. La Sainte Loi a encore changé ! Les voilà. Je vois un collier. »

[ÉdT, agent 2] : Et c'est tout ?

[Cdt de l'ÉdT] : Ouais... Allez tout le monde. Quelqu'un a peut-être besoin d'aide.

Piochez 1 carte de Section.

Cochez la case **A** de l'entrée 1979. Si cette case est déjà cochée, Réactivez l'icône.

ENTRÉE 1934

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

On s'est approchés des corps, pour mieux les voir. Toute l'équipe regrette d'avoir fait ce choix... Jamais aucun de nous n'avait vu autant de cadavres d'aussi près.

Qui plus est, je me sens... comme coupable. Coupable, et même effrayé. Plus je les fixe, plus ma culpabilité semble croître. Je m'attends presque à ce que quelqu'un apparaisse devant moi pour me châtier.

Quelle idée ridicule ! C'est sans doute l'atmosphère des lieux qui m'opresse. Il est temps qu'on se tire d'ici !

Que... Une silhouette s'approche de nous... une autre la suit. Les deux sont vraiment grandes. Qui sont-elles ? Curieusement, le poids de ma culpabilité devient de plus en plus lourd...

Piochez 1 carte de Section.

Cochez la case **B** de l'entrée 1979. Si cette case est déjà cochée, Réactivez l'icône.

Si les Circonstances planétaires **G40** sont sur le plateau, lisez l'entrée 1903. Sinon, lisez l'entrée 1932.

ENTRÉE 1935

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent défunt 1] : Hé, ne partez pas !

[Cdt défunt de l'ÉdT] : On veut juste parler !

[Habitante défunte 1] : Parler ? Parler de quoi ? Tout n'est pas déjà écrit ?

[ÉdT, agent défunt 2] : Non, pas tout, mon amie. Nous voulons en apprendre le plus possible sur cet endroit, pour trouver un moyen de le quitter.

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Qu'avez-vous fait, pour atterrir ici ?

[Habitante défunte 1] : Je... J'ai voulu aider un ami... Il gisait, immobile, j'ai cru qu'il avait simplement perdu connaissance, or il était mort. J'ignorais totalement que je touchais un cadavre ! En le découvrant, je me suis condamnée à mort.

Piochez 1 carte de Section.

Cochez les cases B et J de l'entrée 1979. Si ces deux cases sont déjà cochées, Réactivez l'icône.

ENTRÉE 1936

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Regardez ça, des archives ! C'est une bibliothèque !

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Voilà une bonne occasion d'en savoir plus sur cette civilisation.

Tous les joueurs discutent et choisissent une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale). Vous devez être prudents.

- » Lire les documents accessibles facilement – lisez l'entrée 1909.
- » Lire les documents difficiles à atteindre – lisez l'entrée 1944.
- » Voler les documents – lisez l'entrée 1914.
- » Quitter cet endroit – Défaussez la carte P451 de ce Secteur.
- » Ne rien faire – Réactivez l'icône et poursuivez la partie.

ENTRÉE 1937

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Doucement... Retire ta main de cette poignée.

[ÉdT, agent 2] : Pourquoi ?

[ÉdT, agent 1] : Parce que tu risques de...

*** métal qui grince ***

[ÉdT, agent 1] : ... l'actionner. C'est fait.

[ÉdT, agent 2] : En quoi c'est un problème ?

[Commandant de l'ÉdT] : Je n'en sais rien, mais une des statues s'anime ! Ce n'est pas une statue, c'est un putain de robot, courez !

[ÉdT, agent 1] : Je t'avais dit de toucher à rien ! Cours !

Si les Circonstances planétaires G40 sont sur le plateau, lisez l'entrée 1903. Sinon, lisez l'entrée 1932.

ENTRÉE 1938

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant défunt de l'ÉdT] : Regardez, tous ces Chiens de l'Enfer... morts !

[ÉdT, agent défunt 2] : On peut donc détruire ces crevures ?

[Habitante défunte 1] : Oui c'est possible.

*** sifflements admiratifs ***

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Vous nous intriguez, là. Vous pouvez les détruire...

[Habitante défunte 1] : Oui, mais pour chaque Chien abattu, un autre est fabriqué. Ça n'a aucun sens de les éliminer.

[ÉdT, agent défunt 1] : Du coup... vous vivez ici, dans leurs carcasses ?

[Habitante défunte 1] : Oui, mais jamais pour très longtemps. Un nouveau Chien de l'Enfer, peut-être plus grand et plus puissant, apparaîtra rapidement pour nous capturer à nouveau.

[ÉdT, agent défunt 1] : Qu'avez-vous fait pour mériter un tel châtiment ?

[Habitante défunte 1] : Moi, j'ai mené avec quelques partisans une insurrection pour renverser notre capitaine. Ceux dans la carcasse juste à côté, ils ont mis trop de temps à faire le signe de dévotion en entrant dans l'usine.

[ÉdT, agent défunt 1] : Ça paraît compliqué de ne pas être coupable, dans votre société.

[ÉdT, agent défunt 2] : Commandant, on peut essayer de parler à un des deux groupes avant que les Chiens n'arrivent. Lequel, les conspirateurs, ou ceux qui ont négligé les signes sacrés ?

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Est-ce qu'on en sait assez sur leur religion pour déceler les véritables péchés ?

[ÉdT, agent défunt 2] : Choisissons avec prudence, je ne veux pas parler à des pécheurs injustement condamnés : leur instabilité pourrait nous blesser.

Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte P461.

ENTRÉE 1939

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt défunt de l'ÉdT] : S'il vous plaît, dites-nous pourquoi vous souffrez ainsi.

[Habitante défunte 1] (sanglote) : C'est de notre faute... Nous nous sommes infligé ce destin funeste.

[ÉdT, agent défunt 1] : De quelle manière ?

[Habitante défunte 1] : En ajoutant sans cesse de nouvelles lois à notre religion pourtant déjà rigoureuse. Ainsi, les foules de pécheurs ne cessaient de croître, et notre

base disposait de toujours plus d'énergie. Personne n'a vu venir la menace. Personne n'a su prédire qu'un jour nous tomberions tous dans le piège que nous nous étions tendu.

[ÉdT, agent défunt 2] : Et vous, qu'avez-vous fait ?

[Habitante défunte 1] : Eh bien... j'ai modifié notre vitesse. Très peu. Notre base allait croiser un groupe d'astéroïdes, j'ai simplement voulu les laisser à distance.

[ÉdT, agent défunt 2] : Vous avez agi de la sorte pour protéger la base, non ? En quoi est-ce un péché ?

[Habitante défunte 1] : Je n'étais pas autorisée à modifier notre machinerie sacrée. J'ai enfreint la Sainte Loi, c'est pourquoi je dois expier.

Cochez les cases A et K de l'entrée 1979. Si ces deux cases sont déjà cochées, Réactivez l'icône.

ENTRÉE 1940

Rapport final de l'Équipe de terrain

Les Chiens de l'Enfer se sont emparés de nous, après quoi nous avons perdu conscience un bon moment. À notre réveil, nous avons réalisé que les Chiens de l'Enfer avaient transféré nos âmes dans les corps d'habitants de la station. Cette découverte nous a dévastés, d'autant que nous étions conscients d'avoir rejoint l'autre disque de la base. Nous étions coincés dans cet endroit surréaliste, oppressant et apocalyptique, sans issue en vue.

Je dois admettre que les agents de l'équipe qui m'ont été assignés sont courageux et disciplinés. Il nous a fallu quelques événements traumatisants pour nous habituer à nos nouveaux corps... et à ce nouveau décor infernal, puis nous avons tout mis en œuvre pour trouver une issue – ce qui s'est avéré un voyage à la fois épique et terrifiant.

Trouvez la carte Mission M41 et placez-la sur le plateau de Planète.

Important : Lire les effets passifs des Circonstances planétaires actuelles.

Poursuivez la partie.

ENTRÉE 1941

Débriefing de la mission planétaire 48-C, classifié

... comme vous le voyez, l'échelle de cette structure est proprement cosmique. Le diamètre de chacun des deux disques est d'environ huit mille kilomètres, donc la mégastructure possède une surface habitable de quelques cinquante millions de kilomètres carrés – quasiment un tiers de celle de la Terre. Hormis l'Œil du Vide, nous n'avons encore jamais vu de mégastructure extraterrestre d'une telle envergure. Cette station a dû abriter une grande civilisation, mais elle semble abandonnée depuis longtemps.

Chaque disque est recouvert d'un dôme immense qui permet sans doute de bénéficier d'une atmosphère et d'une pression adaptées. Le dôme du disque supérieur ne fonctionne pas, et rien n'indique qu'on ait tenté de le réparer. Celui du disque inférieur, quoiqu'endommagé, est toujours opérationnel. Nous n'y enverrons un atterrisseur ou des sondes que lorsque nous en saurons plus sur sa fonction.

Les disques sont reliés par une sorte de faisceau gravitationnel. Nous avons remarqué que des flux de particules s'écoulaient du disque supérieur vers celui du bas – mais jamais dans l'autre sens.

Votre mission consiste à atterrir sur le disque supérieur pour étudier la structure et les portions restantes de son dôme. Nous devons à tout prix déterminer quels êtres ont vécu ici et ce qui leur est arrivé... mais surtout, ce que leur technologie peut nous apprendre.

Attention, c'est une mission « code orange » ! Nous n'excluons pas d'y trouver des défenses automatisées, et le disque inférieur reste le siège d'une activité inquiétante. L'épaisseur du dôme nous empêche de collecter aisément des données, mais l'imagerie thermique indique que des éléments fonctionnent encore à l'intérieur. Soyez prudents, Équipe de terrain.

Le nom de code de cette mission est « Tartarus ».

OPÉRATION TARTARUS

Les règles suivantes vous permettent de commencer l'Opération Tartarus en tant que scénario indépendant. Cependant, cette Opération est également disponible à partir de l'Atlas des systèmes de la Campagne, et peut être jouée dans le cadre de la campagne complète d'ISS Vanguard.

Nombre de Membres d'équipage : 2-4

Difficulté : Moyen

Tests fréquents : , .

Menaces : Menace active optionnelle.


Atterrissage :  et  élevés conseillés.

Mise en place :





1. Préparez l'Atterrisseur

- Placez l'Atterrisseur Void Ranger sur la table. Placez sur la table tous les Modules d'Atterrisseur numérotés de **A01** à **A20**. Choisissez jusqu'à 2 Modules Utilitaires et jusqu'à 1 Module Structurel, et placez-les sur le plateau Atterrisseur.

2. Préparez l'Équipe de terrain

- Chaque joueur choisit au moins un plateau Équipage. Si vous jouez seul, choisissez au moins 2 plateaux Équipage.
- Chaque Section pioche 3 cartes Membre d'équipage, en choisit 1 et la place dans sa pochette de Rang 2. Placez ces Membres d'équipage qui sont dans des pochettes sur les plateaux Équipage correspondants.
- Chaque joueur remplit ses plateaux Équipage avec 10 dés de Section pris dans la boîte. Parmi ces dés, chaque Membre d'équipage doit avoir au moins 1 dé basique () pour chacune des trois couleurs. Les joueurs peuvent utiliser des Dés universels, d'expertise, de défi et d'Exoscience dans cette Opération.
- Chaque joueur de Section crée un paquet de Section composé d'au moins 10 cartes depuis ses cartes de Section. Vous ne pouvez utiliser que des cartes de Rang 2 ou moins. Chaque paquet de Section est ensuite mélangé et placé à côté du plateau Équipage correspondant.

3. Chargez l'Atterrisseur

- Prenez toutes les cartes Équipement numérotées de **E01** à **E53** qui peuvent être utilisées par les Sections sélectionnées pour cette Opération. Placez-les face visible sur la table. Chaque Membre d'équipage dans l'Équipe de terrain choisit 1 carte Petit Équipement  et la place à côté de son plateau d'Équipage.
- Ensuite, choisissez un nombre de cartes Équipement Personnel  et de Mission  inférieur à la limite (indiquée dans la section Soute dans le coin supérieur gauche du plateau Atterrisseur). Vous pouvez également prendre autant d'Améliorations d'Équipement de Mission  que vous voulez pour les cartes Équipements de Mission choisies (les Améliorations ne comptent pas dans la limite d'Équipement de l'Atterrisseur). Si vous ne parvenez pas à vous mettre d'accord sur le choix d'Équipement, la décision finale est prise par la première Section de cette liste parmi celles participant à l'Opération : Section Ingénierie, Section Sécurité, Section Reconnaissance, Section Sciences.
- Formez une pile avec les cartes Équipement choisies et placez-les à côté du plateau de Planète, puis remettez le reste dans la boîte.
- Placez un marqueur sur la case appropriée de la Piste des Provisions. La case surlignée de la Piste des Provisions est le nombre de Provisions de base que possède l'Atterrisseur, mais ce nombre peut être modifié par certaines cartes Module d'Atterrisseur adaptées placées sur l'Atterrisseur.

4. Attachez vos ceintures !

- Lisez l'entrée 1904.

ENTRÉE 1942

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

Nous approchons d'une place qui semble être un parc plongé dans l'ombre. Une seule statue le garde, un imposant « Chien de l'Enfer », à en croire les signes sur sa poitrine. En passant à côté, j'ai un mauvais pressentiment. Nous avançons jusqu'à un labyrinthe fait de buissons et d'autres plantes semblables à des arbres. Si seulement on pouvait...


*** un silence lourd de sens ***

Correction : maintenant que nous y sommes, je réalise que cet endroit n'est rien d'autre qu'un immense cimetière... sauf que personne n'a pris la peine d'enterrer les morts ! Nous pouvons enfin voir à quoi ressemblaient les habitants de la station : ce sont des humanoïdes aux longs membres, avec un cou très large et un ventre significativement proéminent ; leur visage aplati possède de gros yeux brisés, une bouche vestigiale et... une paire de pseudo-tentacules émergeant de chaque côté du crâne, sans doute un organe cognitif, qu'on repère aussi sur les statues.

Les corps trouvés sont à divers stades de décomposition. J'en vois un assez récent, non loin. J'ai des doutes sur la suite à mener.

On peut observer le cadavre extraterrestre à distance et prendre des photos. On peut aussi s'en approcher un peu, voire procéder à un examen manuel complet. Comment ? Bien. Un des agents vient de m'indiquer un énorme monument au centre du parc, donc on peut aussi laisser tomber les corps pour aller l'inspecter.

Tous les joueurs discutent et choisissent une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale). Vous devez être prudents :

- » **Examiner le corps de loin** – Lisez l'entrée 1923.
- » **Procéder à une autopsie de fortune** – Lisez l'entrée 1953.
- » **Se rapprocher pour regarder le corps** – Lisez l'entrée 1934.
- » **Grimper sur le monument et cartographier la zone** – Lisez l'entrée 1919.
- » **Ne rien faire** – Réactivez 1  et poursuivez la partie.

ENTRÉE 1943

Thérapie psychanalytique, 4e séance.

[Docteur Beatrice Morra] : Parlez-moi encore de vos premiers instants en Enfer.

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Je ne me rappelle pas grand-chose... Je me souviens du choc. Du choc et du désespoir. Un curieux mélange...

[Dr Beatrice Morra] : Qui fait souvent sombrer ceux qui le vivent. Pourtant, vous avez tenu bon.

[Cdt de l'ÉdT] : Le sens du devoir m'y a aidé, mais il était... dilué. Je savais que je devais me relever, et protéger mon équipe.

[Dr Beatrice Morra] : Ce n'a pas dû être facile...

[Cdt de l'ÉdT] : Non, c'est le pire défi que j'aie jamais affronté. Je me suis fait attraper par ces horribles Chiens de l'Enfer, ce qui était déjà assez terrifiant comme ça... Puis on s'est réveillés dans un Enfer cosmique ! C'était une zone dédiée au châtement, créée par des fanatiques religieux...

[Dr Beatrice Morra] : ... dans des corps différents.

[Cdt de l'ÉdT] : Oui, comme si ça ne suffisait pas ! Chacun de nous était enfermé dans le corps d'un habitant, ça n'a fait qu'ajouter à notre confusion et notre détresse.

[Dr Beatrice Morra] : Pourtant, vous êtes parvenu à surmonter le stress.




[Cdt de l'ÉdT] : Oui, mais ne me demandez pas comment ! Au fond de moi, je pleurais, je tremblais...

[Dr Beatrice Morra] : Racontez-moi ce qui s'est passé ensuite.

[Cdt de l'ÉdT] : On a recueilli des indices auprès de ceux qui vivaient là. On a trouvé une console avec des boutons et une poignée... Et des écrits – sans l'IA, on n'a pas pu les comprendre. Il fallait agir...

Pour chaque case cochée à l'entrée 1979, placez 1 marqueur sur l'emplacement carte Mission sur le plateau de planète. Si la Découverte unique **34** est sur le plateau de Planète, placez 3 marqueurs supplémentaires. Pour chaque case cochée à l'entrée 1913, défaussez 1 marqueur sur l'emplacement carte Mission sur le plateau de planète.

Si vous jouez cette Opération comme un scénario indépendant, lisez l'entrée 1961. Sinon, poursuivez la lecture. Comptez le nombre de marqueurs sur l'emplacement carte Mission et appliquez l'effet correspondant :

- **3-5** – Vous avez à peine survécu. Gagnez 1 .
- **6-10** – Vous vous êtes bien débrouillés. Gagnez 2 . Tous les Membres d'équipage de Rang 1 impliqués dans cette Opération sont promus au Rang supérieur. S'il n'y a pas de pochette de Rang 2 disponible, le Membre d'équipage ne peut pas être promu.
- **11-14** – Vous avez été excellents ! Gagnez 2 . Tous les Membres d'équipage de Rang 2 impliqués dans cette Opération sont promus au Rang supérieur. Ensuite, tous les Membres d'équipage de Rang 1 impliqués dans cette Opération sont promus au Rang supérieur. S'il n'y a pas de pochette de Rang 2 ou de Rang 3 disponible, le Membre d'équipage ne peut pas être promu.

- **15** – Vous avez été absolument incroyables ! Gagnez 3 🏆. Tous les Membres d'équipage de Rang 2 impliqués dans cette Opération sont promus au Rang supérieur. Ensuite, tous les Membres d'équipage de Rang 1 impliqués dans cette Opération sont promus au Rang supérieur. S'il n'y a pas de pochette de Rang 2 ou de Rang 3 disponible, le Membre d'équipage ne peut pas être promu. Montez le niveau du Moral dans le porte-cartes Passerelle (Classeur du Vaisseau, page 3). Si le Moral est déjà « Élevé », gagnez 1 🏆 à la place.

Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 et débutez la phase de Gestion du Vaisseau.

ENTRÉE 1944

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

J'ai atteint le fond de la salle des archives, où je vois des documents que j'aimerais consulter. Comme leur format est différent, je me dis qu'ils doivent concerner d'autres sujets. Commençons par celui-ci. IA, si tu veux bien commencer.

Aïe, ça a l'air compliqué. Il y a beaucoup de réflexions religieuses que même l'IA ne parvient pas à éclaircir, mais... tout au long du texte, un terme ne cesse de revenir : « Chiens de l'Enfer ».

Je suppose qu'il s'agit des énormes statues. Elles étaient visiblement fabriquées ici pour... Ah OK, ça change tout ! Hé, tout le monde, ce ne sont pas des statues cérémonielles, mais des robots, chargés de... hein ? appliquer... la Sainte Loi ? En fait, ce sont des inquisiteurs mécanisés ! Si l'IA ne s'est pas trompée dans sa traduction, on est dans la mouise !

J'entends du bruit au-dehors... Quelque chose essaie d'entrer !

Piochez 1 carte de Section.

Cochez la case **E** de l'entrée 1979. Si cette case est déjà cochée, Réactivez l'📦.

Si les Circonstances planétaires **G40** sont sur le plateau, lisez l'entrée 1903. Sinon, lisez l'entrée 1932.

ENTRÉE 1945

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Habitante défunte 2] : Vous allez essayer de sauter, vous aussi ?

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Non, pas vraiment... Pourquoi font-ils ça ?

[Habitante défunte 2] : Ces imbéciles ont perdu tout espoir. Ce n'est pas le meilleur moyen pour quitter cet endroit. Leurs âmes vont se désintégrer, puis se reconstituer et revenir ici, entre les griffes des Chiens de l'Enfer. Ils l'apprendront bien assez tôt... Mais il y a une chose qu'ils ne savent pas...

[ÉdT, agent défunt 1] : Quoi ?

[Habitante défunte 2] : Au fond du gouffre, leur corps va s'embraser, et croyez-le ou pas, mais... ils vont servir de carburant à la station.

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Comment le savez-vous ?

[Habitante défunte 2] : Vous savez, les documents que j'ai volés ? Ils parlaient essentiellement de ça.

Piochez 1 carte de Section.

Cochez la case **H** de l'entrée 1979. Si cette case est déjà cochée, Réactivez l'📦.

ENTRÉE 1946

- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 19 et retournez votre carte Atterrisseur actuelle, face « Endommagé » visible (sauf s'il s'agit d'un Atterrisseur de base).
- Placez un marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur et défaussez toutes les Découvertes non uniques depuis le plateau Atterrisseur.
- Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 et débutez la phase de Gestion du Vaisseau.

ENTRÉE 1947

Si la carte Mission **M42** est révélée, vous avez une nouvelle mission, poursuivez le jeu !

Sinon, poursuivez la lecture.

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent défunt 1] : On est ici depuis combien de temps ?

[ÉdT, agent défunt 2] : Quelques heures. Nous avons tant appris, en si peu de temps... Nous connaissons les principes de leur religion, ainsi que...

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Mais on ne sait toujours pas ce qui est arrivé à ces gens.

*** bref silence ***

On doit à tout prix découvrir quel sort ils ont subi, et éventuellement les aider.

[ÉdT, agent défunt 2] : Les aider ??? Mais comment faire ?

[Cdt défunt de l'ÉdT] : C'est ce que j'ai bien l'intention de découvrir.

Tous les joueurs discutent et choisissent une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale). Vous devez être prudents :

- » **Mettre un terme à cette mission, et partir** – lisez l'entrée 1965.
- » **Rester, rassembler davantage d'informations et trouver un moyen d'aider les esprits tourmentés** – lisez l'entrée 1902.

ENTRÉE 1948

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 2] : C'est fascinant, chef ! Cette civilisation a créé une technologie incroyable permettant de générer de l'oxygène.

[Commandant de l'ÉdT] : Mais s'ils étaient créatifs au point de pouvoir fournir assez d'oxygène à leur colonie, pourquoi n'ont-ils pas réussi à éviter la catastrophe qui a brisé leur dôme ?

[ÉdT, agent 1] : Que de mystères... Continuons d'explorer les lieux.

Lisez l'entrée 1916.

ENTRÉE 1949

Si vous jouez cette Opération dans le cadre de la campagne, lisez l'entrée 1946.

Si vous jouez cette Opération comme un scénario indépendant, **cette Opération est un échec !**

ENTRÉE 1950

Lisez l'entrée 1962.

ENTRÉE 1951

Lisez l'entrée 1955.

ENTRÉE 1952

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent défunt 1] : C'est un miracle... UN PUTAIN DE MIRACLE !

[ÉdT, agent défunt 2] : Nous avons inversé le flux d'âmes !

[Commandant défunt de l'ÉdT] : Parfait ! On saute tous, c'est notre seule chance de rejoindre le disque supérieur de la base.

[ÉdT, agent défunt 1] : Et de réintégrer nos corps !

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Attendez. Regardez le flux, il semble instable. Nous, on va peut-être s'en sortir, mais...

[ÉdT, agent défunt 2] : Il le faut !

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Oui, sinon on ne sauvera aucune de ces pauvres âmes coincées en Enfer. Pour ça, une fois lâ-haut, on va devoir courir jusqu'au temple, c'est là que la console principale se trouve.

[ÉdT, agent défunt 1] : Très bien, commandant.

[ÉdT, agent défunt 2] : Et maintenant... on y va ?

[Cdt défunt de l'ÉdT] : On saute !

Lisez l'entrée 1928.

ENTRÉE 1953

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Attends, je le retourne... Toujours la même rengaine, le corps ne présente ni plaie ni blessure, même pas une égratignure.

[ÉdT, agent 2] : Qu'a-t-il pu se passer... ? Sont-ils venus ici pour y mourir ?

[Cdt de l'ÉdT] : On ne peut pas exclure l'idée d'un suicide collectif. Sur Terre, il y avait des sectes qui le pratiquaient.

[ÉdT, agent 1] : Mais comment ? Il devrait y avoir des traces visibles...

[Cdt de l'ÉdT] : On peut lancer une autopsie ?

[ÉdT, agent 2] : Je m'en occupe. Bon, ça a de moins en moins de sens... L'IA pense qu'ils sont morts d'auto-suffocation. Ils auraient retenu leur respiration jusqu'à leur mort.

[Cdt de l'ÉdT] : C'est difficile à croire...

[ÉdT, agent 2] (essaie d'être amusant) : On devrait demander aux deux gars, là-bas, ils savent sûrement ce qui s'est passé !

[Cdt de l'ÉdT] : Qui ça ?

[ÉdT, agent 2] : Les deux gros, là. Je pensais que c'étaient des statues, mais visiblement non : ils viennent vers nous !

[Cdt de l'ÉdT] : On bat en retraite !

Piochez 1 carte de Section.

Cochez la case J de l'entrée 1979. Si cette case est déjà cochée, Réactivez 1 .

Si les Circonstances planétaires G40 sont sur le plateau, lisez l'entrée 1903. Sinon, lisez l'entrée 1932.

ENTRÉE 1954

Lisez l'entrée 1955.

ENTRÉE 1955

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Excusez-moi, nous sommes perdus et nous aimerions...

[Habitante défunte 1] : Laissez-moi tranquille, tous !

[ÉdT, agent défunt 1] : Pardon ?

[ÉdT, agent défunt 2] : À mon avis, cette pauvre hère ne s'adresse pas à nous. Écoute-la.


[Habitante défunte 1] : Je ne suis pas une pécheresse ! Je ne devrais pas me trouver ici ! Je n'ai pas enfreint la Sainte Loi !

[ÉdT, agent défunt 1] : Elle est complètement folle.

[ÉdT, agent défunt 2] : Oui, je le sens... physiquement, en fait !

[ÉdT, agent défunt 1] : Cette sensation me transperce le crâne... Aaah, ça fait mal ! Tirons-nous d'ici !

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Retenez ça : parler à ceux qui ont été injustement condamnés peut s'avérer dangereux et douloureux !

Chaque Membre d'équipage .

ENTRÉE 1956

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

Les signes religieux semblent avoir été importants, ici. Nos instructions insistent sur la nécessité de respecter les lois locales, or les résidents ont disparu : les suivre aurait peu de sens.

Donc pas de geste vide de sens de notre part.

On avance prudemment dans l'obscurité du centre de travail. Les deux immenses statues qui flanquent l'entrée baissent leur regard vers nous. C'est étrange, elles me donnent la chair de poule...

Ce n'est pas totalement l'obscurité : un endroit près de l'entrée est bien éclairé. S'y succèdent des lignes de

texte, dont certaines sont en cours de traduction par l'IA. Donc... ces règles ont été rédigées à l'attention des travailleurs. Quiconque ne fait pas le signe exigé en entrant n'est pas prêt à travailler, et par conséquent, est automatiquement considéré comme un pécheur.

À la lumière de leur croyance archaïque, nous sommes donc devenus des pécheurs et... Hé, quelque chose a bougé, juste derrière nous !

Piochez 1 carte de Section.

Cochez la case L de l'entrée 1979. Si cette case est déjà cochée, Réactivez 1 .

Si les Circonstances planétaires G40 sont sur le plateau, lisez l'entrée 1903. Sinon, lisez l'entrée 1932.

ENTRÉE 1957

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

Je m'approche encore un peu des statues. Je n'ai jamais vu un tel souci du détail... Parmi les signes qui les recouvrent, je reconnais ceux correspondant au terme Chien de l'Enfer, mais il y a tant d'autres inscriptions, comme si leurs créateurs avaient voulu y inscrire toutes les règles fondamentales de leur religion.

Que sont donc ces statues ? Des avatars, peut-être. Leur nombre incroyable donne à réfléchir : pourquoi les habitants d'une station en ont-ils produit autant ? Est-ce devenu une obsession ? Et surtout, représentent-elles un danger pour nous ?

Lisez l'entrée 1927.

ENTRÉE 1958

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain


L'endroit ressemble davantage à un bureau ou à un centre de commandement qu'à un appartement. D'immenses baies vitrées donnent sur le dôme fendu et le ciel étoilé au-delà, et au centre de la pièce trône une sorte de table de navigation.

À quoi ressemblaient les résidents de la base, c'est encore un mystère pour nous ; mais le mobilier et les entrées portent à croire qu'ils étaient plus ou moins humanoïdes.

Le sol est jonché de papiers qui font penser à des cartes, et contre le mur se trouve une console dont on ignore la fonction. Ça pourrait être un dispositif servant à déterminer des routes dans l'espace. Nous nous trouvons peut-être dans la chambre du navigateur de la station... Ce qui me choque le plus, ce sont les écrits qu'on trouve sur les portes et les murs ; selon notre IA, ils indiquent que la pièce est un « lieu sacré » où nul mortel « n'a le droit d'entrer ». Est-ce que c'est le bureau du navigateur ?

Il semblerait que la base ait été gérée par une communauté religieuse très stricte. Nous quittons le bâtiment pour continuer notre exploration.

Piochez 1 carte de Section.

Cochez la case C de l'entrée 1979. Si cette case est déjà cochée, Réactivez 1 .

Vous pouvez défausser la carte P450 de ce Secteur.

ENTRÉE 1959

Lisez l'entrée 1955.

ENTRÉE 1960

Si les Circonstances planétaires G40 sont sur le plateau, lisez l'entrée 1908. Sinon, poursuivez la lecture.

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

On attend qu'il se passe quelque chose, je suppose. Je n'ai jamais vu une colonie aussi morne et lugubre.

Il n'y a nulle trace de vie, nul mouvement ; seul le vent murmure son chant mélancolique parmi les statues immobiles.

Immobiles, vraiment ? L'une d'elles s'est mise à bouger...

Ce ne sont pas des statues !

Réactivez 3 .

Lisez l'entrée 1932.

ENTRÉE 1961

Comptez le nombre de marqueurs sur l'emplacement carte Mission et lisez le résultat correspondant :



- 3-5 – Vous avez à peine survécu.
- 6-10 – Vous vous êtes bien débrouillés.
- 11-14 – Vous avez été excellents !
- 15 – Vous avez été absolument incroyables !

ENTRÉE 1962

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

(pantelant)

Elles m'ont coincé, je n'ai aucun moyen de sortir d'ici. Ces... effigies robotisées ont attrapé tout l'équipage, aucune idée de ce qui leur est arrivé. L'une d'elles arrive, elle vient me chercher... Je vois son corps mécanique, des tentacules s'agitent autour de sa tête. Elle les tend pour m'attraper ! CAPCOM, n'envoyez pas d'autre Équipe de terrain ! Commandant de l'ÉdT ... terminé.

- Déplacez toutes les silhouettes et les figurines du plateau de Planète à côté de ce plateau.
- Défaussez tous les marqueurs et toutes les cartes du plateau de Planète, sauf la carte Mission **M40** et la carte Menace. Mettez celles-ci de côté (elles seront à nouveau placées sur le plateau prochainement). Les Circonstances planétaires doivent être défaussées.
- Défaussez tous les pions Équipement de Mission du plateau. Remettez toutes les cartes Équipement dans l'Armurerie – vous ne les possédez plus.
- Si vous avez défaussé la carte P.E.T. de cette manière, remettez le dé dans la défausse de son propriétaire.
- Ouvrez la Planétopédie aux pages **20-21** (*Tartarus – L'Enfer*).
- Remplissez la partie droite de *Tartarus – L'Enfer* avec les cartes indiquées sur le plateau (Découverte unique, Mission).
- Les Membres d'équipage défaussent toutes leurs Blessures (cartes et dés).
- Chaque Membre d'équipage gagne une Blessure À Moitié Mort.
- Chaque Membre d'équipage prend 1  supplémentaire dans son compartiment de Section, et le place dans sa Défausse de dés.
- Pour chaque case cochée à l'entrée **1979**, chaque Membre d'équipage Réactive 1 .
- Prenez les cartes Équipement **E196**, **E197**, **E198** et **E199** depuis « Équipement indisponible » (Boîtier A) et répartissez-les entre les Membres d'équipage (selon leur Section). Remettez toutes les cartes Équipement non utilisées dans « Équipement indisponible » (Boîtier A).
- Retournez la carte Menace *Chiens de l'Enfer*.
- Placez une silhouette *Gardien de l'Enfer* sur le Secteur **2**, et un autre *Gardien de l'Enfer* sur le Secteur **6**.
- Placez tous les Membres d'équipage sur le Secteur **1**.
- Déplacez tous les Modules d'Atterrisseur du plateau Atterrisseur dans l'enveloppe « En Attente... ».
- Perdez toutes vos Provisions.
- Lisez l'entrée **1940**.

ENTRÉE 1963

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent défunt 1] : Regardez toutes ces rangées de pauvres âmes enchaînées au sol !

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Là-bas, l'un d'eux n'est pas attaché ! Hé, vous ! Vous pouvez parler ? Vous pouvez me dire ce qui se passe, ici ?

[Habitante défunte 1] : Vous ne voyez pas ? Vous assistez à la fin d'une fière nation de navigateurs interstellaires ! Regardez ce qu'il est advenu de nous depuis que nous avons éradiqué nos péchés. Notre foi a été testée, nous avons échoué, et désormais les Chiens de l'Enfer sont à nos trousses.

[ÉdT, agent défunt 2] : Il semblerait qu'ils ne vous aient pas attrapé !

[Habitante défunte 1] (murmure) : Je sais comment rester cachée ! Les Chiens de l'Enfer ne regardent jamais vers le bas. Choisissez un trou dans le sol, et vous serez en sécurité ! Nous sommes nombreux à utiliser cette méthode. Dans ce trou, là, vous trouverez ceux coupables d'avoir profané des cadavres. Dans celui-là, ceux pris en train de mentir. Nous sommes tous des pêcheurs !

[ÉdT, agent défunt 1] : Allons leur parler, commandant !

[ÉdT, agent défunt 2] : Oui, mais à quel groupe ? Nous devons choisir de véritables pêcheurs – au regard de leur religion, bien sûr. En savons-nous assez pour orienter notre choix ? Qu'en pensez-vous, les menteurs, ou les profanateurs de cadavres ?

Gagnez 2 Indices *Technologie extraterrestre*.

Remplacez la carte PDI sur ce Secteur par la carte **P457**.

ENTRÉE 1964

Lisez l'entrée **1955**.

ENTRÉE 1965

Canal comm du commandant de l'Équipe de terrain

CAPCOM, je suis fier de vous informer que notre mission est accomplie. À notre immense joie, nous avons miraculeusement retrouvé nos corps d'origine. Nous montons à bord de l'atterrisseur soulagés pour lancer la procédure de décollage. Nous n'avons aucune perte à déplorer, et l'ordre a été restauré au sein de la station. Cependant, toute tentative de résumer le déroulement de la mission serait vaine. Je me contenterai de dire que nous avons déclenché une révolution religieuse en Enfer.

Équipe de terrain, terminé.

Défaussez les cartes Mission **M40** et **M41**.

Lisez l'entrée **1943**.

ENTRÉE 1966

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : J'ai une bonne nouvelle, commandant. Cette usine d'oxygène est facile à exploiter. J'ai fait bosser le programme de déchiffrement de l'IA sur son guide d'utilisation, et j'ai obtenu des instructions très précises.

[Commandant de l'ÉdT] : C'est du bon boulot. Peut-on la mettre en marche ?

[ÉdT, agent 1] : Pas encore, je suppose. Le dôme est trop fissuré. L'oxygène produit s'échapperait sur-le-champ dans le vide.

[Cdt de l'ÉdT] : Ces brèches m'inquiètent. Qu'est-il arrivé à la base ? Et le dôme, a-t-il essuyé une pluie de météorites ? une frappe hostile ? Ces questions me rongent !

Lisez l'entrée **1916**.

ENTRÉE 1967

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Mais... Noon !

[ÉdT, agent 2] : Commandant, ces crevures viennent de détruire l'atterrisseur. Par Asimov, comment allons-nous quitter cet endroit ?

[Commandant de l'Équipe de terrain] : Du calme. Il y a sûrement un autre moyen de partir d'ici.

[ÉdT, agent 1] : Y a intérêt, j'ai pas très envie d'être coincé ici jusqu'à la fin des temps...

Gagnez 1 Charge.

Remettez tous les Modules d'Atterrisseur du plateau Atterrisseur dans l'enveloppe « En Attente... ».

Défaussez la silhouette Atterrisseur du plateau de Planète. Votre Atterrisseur est détruit et le Décollage n'est plus possible !

Si vous jouez cette Opération dans le cadre de la campagne, ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page **19** et retournez votre carte Atterrisseur actuelle, face « Endommagé » visible (sauf s'il s'agit d'un Atterrisseur de base).

ENTRÉE 1968

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Regardez, encore une scène infernale...

[ÉdT, agent défunt 1] : C'est une procession interminable de pêcheurs, qui attendent devant... un gigantesque haut-fourneau ?

[ÉdT, agent défunt 2] : On dirait. Le plus choquant, c'est que les gens de la queue y pénètrent volontairement !

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Je vais demander à l'un d'eux ce qui se passe... S'il vous plaît, vous pourriez m'expliquer ce que vous faites ?

[Habitante défunte 1] : J'ai entendu votre conversation. Vous avez deviné juste, c'est bien un haut-fourneau. Et oui, nous allons y brûler, mais pour quelques instants seulement, après quoi nous renaîtrons, assez rapidement.

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Et... pourquoi voulez-vous... brûler ?

[Habitante défunte 1] : Non seulement le feu qui nous consume nous punit pour nos péchés, mais il alimente en outre notre station en énergie. Pourriez-vous imaginer plus grand sacrifice ?

Piochez 1 carte de Section.

Cochez la case I de l'entrée 1979. Si cette case est déjà cochée, Réactivez l'icône.

ENTRÉE 1969

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Je ne suis pas superstitieux, mais l'atmosphère à l'intérieur du temple est...

[ÉdT, agent 2] : Oppressante.

[Commandant de l'ÉdT] : C'est le moins qu'on puisse dire. Comme si ces murs savaient que des gens comme nous ne devraient pas y entrer. Comme si on était des...

[ÉdT, agent 1] : Pécheurs ?

[Cdt de l'ÉdT] : Peut-être.

[ÉdT, agent 1] : Mais on n'a rien fait de mal ! On n'a insulté personne, profané aucun lieu sacré...

[ÉdT, agent 2] : C'est peut-être ce qu'on fait en ce moment même. Vous vous souvenez des statues, devant le temple ? Je crois qu'elles ont bougé, quand on est entrés.

[Cdt de l'ÉdT] : Aucune religion ne fait se déplacer des statues...

[ÉdT, agent 1] (effrayé) : Quoi qu'il en soit, quelque chose vient vers nous ! Quelque chose de très lourd !

[Cdt de l'ÉdT] : Peut-être avons-nous profané quelque chose, après tout... Courez !

Piochez 1 carte de Section.

Cochez la case F de l'entrée 1979. Si cette case est déjà cochée, Réactivez l'icône.

Si les Circonstances planétaires G40 sont sur le plateau, lisez l'entrée 1903. Sinon, lisez l'entrée 1932.

ENTRÉE 1970

Canal comm de l'Équipe de terrain

Je suis à quelques pas de la rampe de l'atterrisseur, et j'ai de nouveau des doutes : avons-nous fait tout notre possible pour percer les sombres secrets de cette base ? Certes, l'endroit est vraiment troublant et inquiétant, mais n'avons-nous pas abandonné trop vite ? Je dois y réfléchir sérieusement. Au revoir, étranges Chiens de l'Enfer ; peut-être nous reverrons-nous...

Si les Circonstances planétaires G40 sont sur le plateau, lisez l'entrée 1967. Sinon, poursuivez la lecture.

Important : Si vous choisissez d'abandonner l'Exploration maintenant, vous échouerez.

Si vous jouez cette Opération dans le cadre de la campagne, vous ne pourrez plus revenir sur cette planète.

Tous les joueurs discutent et se mettent d'accord. En cas de désaccord, le joueur de la Section Sécurité prend la décision finale :

- » **Rester** – Continuez le jeu.
- » **Partir** – Placez le marqueur Mission échouée sur le plateau Atterrisseur. Défaussez la moitié (arrondie à l'inférieur) des Découvertes non uniques depuis le plateau Atterrisseur. Ouvrez le Classeur du Vaisseau à la page 25 et débutez la phase de Gestion du Vaisseau.

ENTRÉE 1971

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[Commandant de l'ÉdT] : OK. Euh... À quoi ressemble le geste à faire ?

[ÉdT, agent 1] : Il faut faire comme ça. Posez votre main gauche ici et l'autre là.

[ÉdT, agent 2] : Ensuite il faut s'incliner.

[Cdt de l'ÉdT] : C'est bon, je l'ai. Faisons le signe tous ensemble. Je veux pas entendre ricaner. Personne n'est là pour nous observer, mais il faut qu'on respecte les coutumes locales.

*** un silence ***

[Cdt de l'ÉdT] : C'est terminé. Entrons, maintenant.

*** bruits de pas ***

[ÉdT, agent 1] : Regardez, il y a un autre texte bien éclairé sur le mur, là-bas. Allez, petite IA, on se réveille, tu as du texte à déchiffrer.

[Cdt de l'ÉdT] : Qu'est-ce que ça dit, cette fois ?

[ÉdT, agent 1] : Que le signe qu'on a effectué nous a libérés de nos péchés, et que par conséquent on est dévoués à travailler pour la communauté.

[Cdt de l'ÉdT] : Intéressant. On avance.

Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte P451.

ENTRÉE 1972

Canal comm de l'Équipe de terrain

Voilà, on est arrivés devant l'entrée de l'usine de statues. Quels qu'aient été ces gens et quel qu'ait été leur sort, la religion jouait un rôle crucial dans leur vie. Et comme ces statues sont un symbole omniprésent, l'usine constitue peut-être le point focal de la station.

J'espère qu'on y trouvera des réponses à nos questions, par exemple pourquoi les statues sont appelées Chiens de l'Enfer.

Tous les joueurs discutent et choisissent une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale). Vous devez être prudents :

- » **Entrer** – Lisez l'entrée 1929.
- » **Attendre et se reposer** – Lisez l'entrée 1960.
- » **Ne rien faire** – Réactivez l'icône et poursuivez la partie.

ENTRÉE 1973

Canal comm de l'Équipe de terrain

L'installation des usines d'oxygène est impressionnante, mais la curiosité me pousse à aller de l'avant. Satanée curiosité... On dit qu'elle mène parfois à la mort. Des animaux, surtout, mais qui sait...

Je tente un couloir, qui mène... à une sorte d'entrepôt. Je vois quelques réservoirs d'oxygène. Certains semblent utilisables. Intéressant...

Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte P452.

ENTRÉE 1974

Canal comm de l'Équipe de terrain

Étrangement, le panneau de commande de la station est similaire aux nôtres. Il est composé de boutons, d'écrans et de manettes ; par contre, une annotation détaillée accompagne le moindre élément, comme si l'équipage avait constamment besoin de rappels...

Après tout ce qu'on a vu, je suis sûr que ces symboles ont une connotation religieuse. Donc... est-ce que le contrôle de la station était lié à leur religion ? Peut-être que seuls les élus étaient autorisés à toucher la console...

Piochez 1 carte de Section.

Cochez la case C de l'entrée 1979. Si cette case est déjà cochée, Réactivez l'icône.

ENTRÉE 1975

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Regardez-moi cette tour... ça me fait penser à une termitière.

[Commandant de l'ÉdT] : Gardez vos idées farfelues pour vous. Nous nous trouvons devant l'entrée du centre de travail ; sur son fronton figure un autre texte, écrit en gros.

[ÉdT, agent 1] : Bien, laissez-moi activer l'IA... Commandant, c'est étrange, l'écrit indique que nous devons effectuer un signe très élaboré avec nos mains avant d'entrer.

[Cdt de l'ÉdT] : Intéressant. Sur Terre, certaines communautés religieuses exigent de leurs membres qu'ils effectuent de tels rites.

[ÉdT, agent 1] : Mais... est-ce qu'on doit s'y plier, chef ? Personne ne nous regarde !

[Cdt de l'ÉdT] : Attendez, je réfléchis.

Tous les joueurs discutent et choisissent une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale). Vous devez être prudents :

- » **Se signer en entrant** – Lisez l'entrée 1971.
- » **Omettre de se signer en entrant** – Lisez l'entrée 1956.
- » **Ne rien faire** – Réactivez 1 et poursuivez la partie.

ENTRÉE 1976

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent défunt 2] : C'est un voyage sans fin...

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Nous sommes tous épuisés, mais nous devons être patients. Il y a forcément un moyen de partir d'ici.

[ÉdT, agent défunt 1] : Et quoi qu'il arrive, on ne souffrira jamais autant que ces gars-là...

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Un nouveau troupeau gémissant de misérables...

[ÉdT, agent défunt 2] : Ils sont plus grands que les autres, et leurs haillons semblent de meilleure qualité. Ils sont sans doute d'une classe supérieure.

[Cdt défunt de l'ÉdT] : Hé ! Qu'avez-vous fait, pour atterrir ici ?

[Habitante défunte 1] : J'ai menti à mes supérieurs, à propos de documents égarés. Et de mes heures de travail !

[Habitante défunte 2] : Moi, j'ai apporté des modifications aux moteurs de la station. Mineures, hein ! Vraiment insignifiantes. Tout ce que je voulais, c'était améliorer leurs performances !

[ÉdT, agent défunt 1] : Voilà une nouvelle énigme, commandant. À qui devrions-nous parler ? À la menteuse, ou à la mécanicienne sans foi ni loi ?

[Cdt défunt de l'ÉdT] : D'après ce qu'on a appris sur leur religion, lequel des deux est un véritable pécheur ?

Remplacez la carte sur ce Secteur par la carte P460.

ENTRÉE 1977

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Par le Vide intersidéral, quel est cet endroit ?

[Commandant de l'ÉdT] : Vous détectez des formes de vie ?

[ÉdT, agent 1] : Rien, chef. Les lieux sont déserts et... c'est l'endroit le plus flippant que j'ai jamais vu.

[ÉdT, agent 2] : J'en ai des frissons dans le dos !

[Cdt de l'ÉdT] : Ce bâtiment a l'air d'être résidentiel, allons jeter un œil. Peut-être qu'on apprendra quelque chose sur ses anciens habitants.

[ÉdT, agent 1] : On pourrait aussi étudier ce document.

[ÉdT, agent 2] : Lequel ?

[ÉdT, agent 1] : J'aperçois une sorte de lettre, là-bas.

Tous les joueurs discutent et choisissent une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale). Vous devez être prudents.

- » **Entrer dans l'appartement ouvert** – Lisez l'entrée 1924.
- » **Commencer à lire les documents** – Lisez l'entrée 1933.
- » **Ne rien faire** – Réactivez 1 et poursuivez la partie.

ENTRÉE 1978

Enregistrement de l'Équipe de terrain

[ÉdT, agent 1] : Encore une salle souterraine remplie de machines inertes...

[ÉdT, agent 2] : Rien ne nous dit qu'elles ne fonctionnent pas. Commandant, peut-on s'approcher pour jeter un œil ? Voir tenter d'en allumer une ?

[Commandant de l'ÉdT] : Je n'en suis pas sûr. On se sent comme dans un piège, ici...

[ÉdT, agent 1] : Ouais, faut se tirer d'ici.

[ÉdT, agent 2] : Mais... ma curiosité n'est pas satisfaite !

Tous les joueurs discutent et choisissent une des options suivantes (en cas de désaccord, le joueur de la Section Reconnaissance prend la décision finale). Vous devez être prudents :

- » **Regarder attentivement les moteurs** – Lisez l'entrée 1918.
- » **Démarrer les moteurs** – Lisez l'entrée 1931.
- » **Quitter cet endroit** – Défaussez la carte P455 de ce Secteur.
- » **Ne rien faire** – Réactivez 1 et poursuivez la partie.

ENTRÉE 1979

Important : Vous ne pouvez lire que les cases cochées !

- A** – Ce n'est pas un péché de lire le journal intime de quelqu'un d'autre, s'il est exposé à la vue de tous. Les lois sacrées de cette espèce changent régulièrement. Il y a des endroits dans la station dans lesquels entrer est un péché.
- B** – Ce n'est pas un péché de se suicider. Ce n'est pas un péché de voir des corps de loin. C'est un péché de voir un corps de près.
- C** – Contrôler le vol de la station était une Action sacrée. Seuls des membres de la société triés sur le volet étaient autorisés à toucher le tableau de bord. Si quelqu'un qui ne mérite pas de le faire l'a fait, c'était un péché.
- D** – C'est un péché de s'approprier des ressources communes.
- E** – C'est un péché de lire des documents difficiles à atteindre, surtout si ce sont des documents religieux.
- F** – C'est un péché d'entrer dans une fabrique de statues ou dans des lieux saints.
- G** – Se soumettre volontairement à la punition rend un Chien moins cruel.
- H** – C'est un péché pour les personnes non méritantes de toucher les moteurs. La source d'énergie de la station est dans le disque inférieur.
- I** – L'espèce elle-même a écrit des paragraphes absurdes dans la Sainte Loi, pour qu'il y ait plus de pécheurs et plus d'énergie. Les âmes brûlées ne renaissent que pour être brûlées à nouveau.
- J** – C'est un péché de toucher un corps.
- K** – L'espèce elle-même a écrit des paragraphes absurdes dans la Sainte Loi, pour qu'il y ait plus de pécheurs et plus d'énergie.
- L** – C'est un péché de ne pas faire de signe en entrant sur le lieu de travail.

